玩家俱樂部　攻略叢書系列

三國志V

攻略集



KOEI

Shibusawa Kou編
黃政恭・廖德川合譯

三國志V

攻略集



祝！三國志十周年



《三國志》1985年發行，在個人電腦遊戲領域中引發革命的名作，之後陸續地被轉移到各個機種。但經過十年後的今天，它再以「視窗加強版」的新版本重現江湖。



《三國志II》1990年發行，登場武將大約增加近百人，而且增加了外交的成份，該系列遊戲中的劇本設定、假想模式也是從該作品開始的。



《三國志III》1992年發行，登場武將是該系列遊戲中最多的，有五百三十一人，「貂蟬成為武將」這種純幻想的事件更搶盡了世間的話題。

歷史模擬遊戲《三國志》自 1985 年開始公開發售以來，該系列遊戲已堂堂邁入第五集作品——《三國志V》了！而該遊戲在 1995 年 12 月公開發售，也正是該系列遊戲的十週年紀念。

以前，《三國志》在枯燥無味的電腦模擬戰爭遊戲的世界裡加入了「人間戲劇」的成份，使得它成為一相當具有劃時代意義的遊戲。可是，該遊戲是否將生活在一千八百年前人物的劇情完全地重現在遊戲的假想空間中了嗎？這也成了該系列之後的幾部作品所努力挑戰的目標。

沈默了五年後所推出的《三國志II》加入了「單挑」這個項目；而《三國志III》中出現了官渡之戰、赤壁之戰等古戰場；《三國志IV》中則可設定各武將的特殊能力，使得武將的個性變得更加顯眼了。

接下來的《三國志V》，它是否能帶領各位更深切地去體驗三國志的高潮？那就要留給各位自行去體驗了。

主要武將資料的變遷

從《三國志》一直到《三國志V》，同樣的歷史人物在不同遊戲中的能力值是否都是一樣的呢？下面就列出三國中的劉備、曹操、孫權、諸葛亮、周瑜、司馬懿等六人在「三國系列遊戲」中的屬性能力值的變化供讀者參考。

◎《三國志》

	智力	武力	特別力	運氣
劉備	95	63	99	71
曹操	93	94	100	97
孫權	94	93	99	99
諸葛亮	100	72	97	84
周瑜	97	56	94	25
司馬懿	98	83	91	99

◎《三國志II》

	智力	武力	魅力
劉備	85	70	99
曹操	95	91	95
孫權	89	87	98
諸葛亮	100	65	98
周瑜	97	78	95
司馬懿	98	67	93

◎《三國志III》

	武力	陸戰	水戰	智力	政治	魅力
劉備	68	60	29	78	82	99
曹操	89	93	59	94	90	98
孫權	86	80	95	87	71	98
諸葛亮	61	92	78	100	92	95
周瑜	75	73	100	96	86	95
司馬懿	62	95	79	98	90	80

◎《三國志IV》

	統率	武力	智力	政治	魅力
劉備	60	72	76	85	99
曹操	99	88	92	97	98
孫權	86	82	87	73	97
諸葛亮	97	55	100	96	96
周瑜	97	78	98	89	97
司馬懿	98	61	99	91	81

◎《三國志V》

	武力	智力	政治	魅力
劉備	79	77	80	99
曹操	87	96	97	98
孫權	82	88	79	96
諸葛亮	60	100	96	97
周瑜	78	99	87	96
司馬懿	67	99	91	79



《三國志IV》　1994年發行；加強了《三國志III》中的古戰場，且出現了「連環」等的計略，使得赤壁之戰等歷史事件表現得更加真實。



《三國志V》　1995年發行；各武將所持有的特殊能力更加豐富，再配合上「陣形」的使用，使得戰爭的趣味性倍增，「將是該系列作品中的最高之作」的呼聲極高。

三國志V攻略集

目錄



第一章

三國志概論



董卓與反董卓同盟軍在虎牢關爭戰時的情形。呂布與張飛在進行單挑時，關羽前來援助。（「三國演義」第五回）

重新探討「三國志」的意義！

一般俗稱的「三國志」書籍有兩本，即歷史書之正史「三國志」，以及小說的「三國演義」。

而《三國志V》係以「演義」爲遊戲設定之藍本，現在坊間所出版的有關「三國志」書籍中，大多不是將兩者混爲一談，就是將「演義」中的小說情節當成史實來加以處理。

因此，在此將針對正史及「演義」間的歧異點再一次給各位說明。

正史的「三國志」是在三世紀時，由西晉的陳壽所完成的一本歷史名著。

陳壽生於蜀國，蜀國被魏國所滅，魏國也於西元二六五年被司馬氏所建立的西晉取而代之。不過，其在歷史學上的才能卻受到當時西晉的高官張華所認同，並完成了「諸葛亮集」及「三國志」。

換言之，正史的「三國志」是作者自己那個時代的歷史寫照，其內容共有三大部份，即魏書、蜀書及吳書，其中魏書有三十卷，蜀書有十五卷，吳書有二十卷，三國之中以魏爲正統，稱魏的君主爲「帝」，敘入「紀」中；而對蜀、吳的君主稱「主」，敘入「

傳」中，雖然其出身蜀國，但卻認爲魏國才是正統，因此願意替繼魏之後的西晉服務。

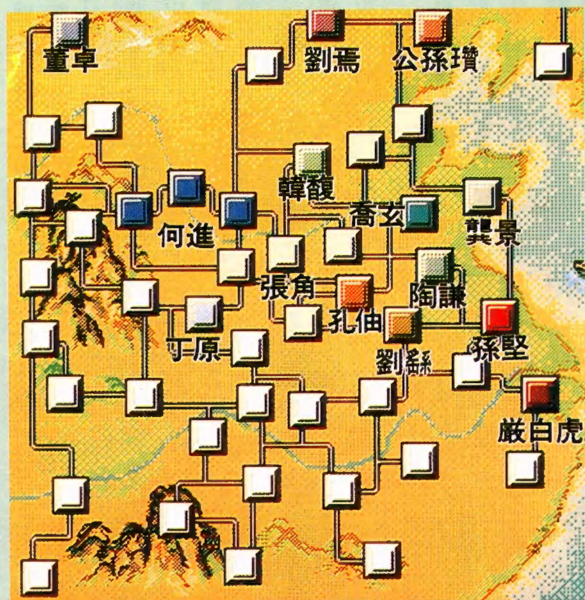
正史「三國志」的特徵就是記事簡潔，正因爲它太過簡潔，於是在經過超過百年之後的四二九年，南宋歷史學家裴松爲原書加註解，對陳壽的記事提出了許多不同的論點，而這些註解中的不同論點也爲後來「演義」的產生埋下了種子。

另一方面，「三國演義」是明朝之羅貫中所著，是將唐朝以後對三國時代的種種傳述加以整理而成的小說，完成於正史成立一千多年後的十四世紀。

可是它與正史不同，認爲蜀國才是正統，劉備及諸葛亮成爲故事的主角，代表正義的蜀國以復興漢室爲職志，而與代表惡勢力的魏國展開戰鬥，但結局是三國中沒有任何一國完成統一大業，而是由諸葛亮的對手司馬懿的後代子孫建立西晉，完成中國的統一。

因此，誇張地將劉備形容成好人，而將曹操形容成壞人，即使在裴松的註解中也使用了措詞嚴厲的論調來批評曹操。另外，在史實中華雄是被孫堅所斬，但「演義」中卻將它說成是關羽的戰功，另外，像是諸葛亮借東風這種匪夷所思的描述，也是爲了美化蜀國的武將而加入的額外劇情罷了！

因此，「三國演義」還是只能算是一本小說而已！



劇情1

黃巾之亂

一八四年一月

以張角爲首的新興宗教團體「太平道」，以黃巾黨爲名發動叛亂，即該系列初期的「黃巾之亂」。

時代背景

漢朝自高祖劉邦建國、光武帝劉秀中興以來，由於長期的宮廷內鬥、及對老百姓課以重稅，而導致其快速衰弱，貧窮的農民不是流離失所，就是變成盜賊。且蔓延的速度逐漸加快，而「黃巾之亂」更是將動亂推到了極點。此時，鉅鹿之秀才張角以「太平道」的宗教名義率領流民及盜賊，意圖推翻當時的漢朝王室，因爲他們在頭上裹著黃巾，故又被稱爲「黃巾黨」。

一時之間，黃巾黨的氣勢浩大，幾乎將漢王室給消滅掉。此時朝廷下令派遣以大將軍何進爲首，包括盧植、皇甫嵩、朱雋等將軍在內的部隊前往討伐，並轉守爲攻，該隊伍中並包括了當時尚未成名的曹操、袁紹及孫堅等人。另一方面，在幽州結拜成兄弟的劉備、關羽及張飛三人也以討伐黃巾黨爲名，聚集義勇軍在幽州掃蕩黃巾黨，以致威名遠播。

共有一百二十回的「三國演義」的第一回，就是本劇情的遊戲舞臺。

以自由之身的武將爲目標！

在野之武將

在《三國志V》中，拉攏武將的事情經常發生，而可能投靠任何一位君主的武將就算是一名自由之身的武將。

有些武將要在劇情2以後才會受到選用，於是在劇情1的時候只能在野外晃來晃去，相當有趣，除了左邊的二位外，尙有夏侯淵、荀攸等人。

荀彧



武力／34　智力／98
政治／95　魅力／90
年齡／22　所在地／許昌

夏侯惇



武力／94　智力／70
政治／81　魅力／87
年齡／27　所在地／陳留

其他勢力之武將

因爲大部分的武將都尙未登場，故此時在君主身旁爲官的武將大多沒有什麼特殊的才幹。可是，也只有在此時才有機會體驗到將「以後可能會成爲君主」的人攏絡爲旗下武將的喜悅感受，例如何進旗下的曹操，以及劉焉手下的劉備等人。

劉備



武力／79　智力／77
政治／80　魅力／99
年齡／24　君主／劉焉

曹操



武力／87　智力／96
政治／97　魅力／98
年齡／30　君主／何進

這就是我們推薦的君主！

最強的君主應當是何進！因爲他佔有洛陽及長安兩座大城、手中握有玉璽、身邊人才濟濟，而且除了張角之外，與其他君主間的敵對程度並不高。因此我們推薦他給初學者們做練習用。

相反地，在財政、軍事方面，張角的力量凌駕在何進之上，但其領土分開成三處相當不利。另外，因爲他與其他諸侯間的敵對程度高，玩起來會比表面上看到的情形要來得辛苦。

董卓、孫堅、丁原三位君主手下雖然有一些魅力四射的人才，但並未具有與何進、張角等實力超強的人物相對抗的實力，只要能夠儘早將勢力範圍擴大到廣大的空白地，應該也是會有轉機出現的。因此可以說是適合中級者的君主，雖然劉焉手下也有一些人才，但他的領土並未鄰近廣大的空白地，因此陷入苦戰將是一件可想而知的事。

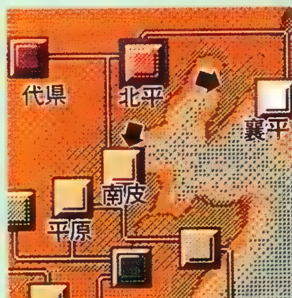
專爲上級者設計的君主有韓馥、喬玄、孔岫，他們的領土都鄰接列強，且沒有後退之路，至於孔岫這位君主連一個手下都沒有，眞的有辦法活下去嗎？

公孫瓚



即使與劉焉同盟共同進攻南皮，但因敵方的援軍會從平原趕來，故硬要攻下是非常辛苦的事。首先應致力於防禦工事的建設，然後靜觀局勢的變化再做決定，當劉焉攻打南皮失敗時便是一個良機，若是能得到田豐及逢紀二位武將，將有助於計略、外交的施展。

擁有都市	北平
總人口	94,000
資金數目	5,200
軍糧數目	11,000
開發合計	186
商業合計	218
旗下武將	顏綱、公孫越
總兵力	22,000



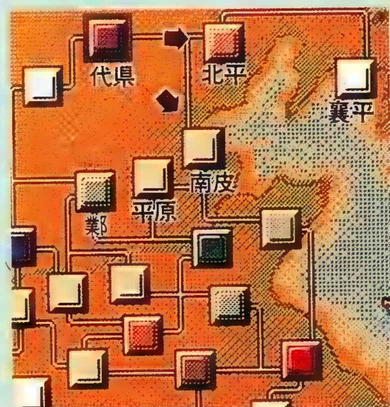
遊戲初期，田豐、逢紀都是以在野武將的角色在南皮活動，要隨時注意他們的行蹤。

劉備、關羽、張飛三位結拜兄弟加入了劉焉旗下的義勇軍行列

劉焉



即使像智力高達83的關羽，想要對張角的領地動用計謀也是一件困難的事。即使想大量錄用武將也是不可能的，故只有仰賴關羽、張飛的武力去攻城掠地，但關鍵在於其威名不高，且擁有兵力只有一萬左右，因此我想可以讓他們出去修行以提昇自身能力。但當兩位勇將不在時，會令人感到有點心不安，然而若能將防禦兵力增強，那還可以勉強渡過難關。幸運的是，執行指令多達四個，當關羽、張飛返回時，若是有何進部隊可以共同作戰的都市出現時，當然就要與他同盟以借重他的勢力。



若是渴望獲得劉備一群人爲手下的話，就要去扮演劉焉這個角色。若是能攻下南皮，下一劇情中將出現在袁紹手下的幹才有可能就會成爲您的屬下。

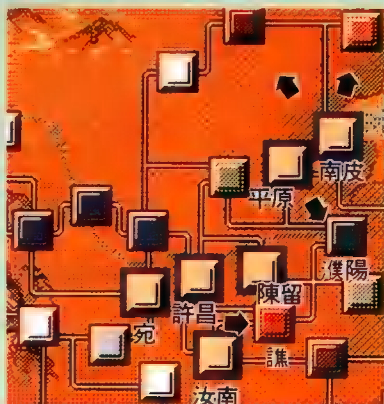
擁有都市	代縣
總人口	186,000
平均民忠誠度	72
資金數目	7,500
軍糧數目	17,700
開發合計	154
商業合計	228
旗下武將	劉備、鄒靖等5名
武將平均武力	68.83
武將平均智力	67.67
武將平均政治	55.5
總兵力	22,000

張角



張角、張梁、張寶三兄弟合力要推翻漢帝國

擁有的都市最多，高達6個，但分散在三處，把民忠誠度高的都市放棄實在太可惜了，最好還是放棄防禦困難的都市——宛，然後將宛的武將遷移到汝南，若是能再把譙攻下的話，就能將呈分離狀態的都市連接在一起，形成一條「陳留—許昌—譙」的防禦線以阻擋何進部隊的進犯，然後將攻擊部隊往南皮集結，來打倒公孫瓚及劉焉以斷絕後顧之憂。此時若是能將劉備、關羽、張飛收為麾下武將，就可以與擁有曹操、袁紹等大將的何進進行五五波的戰鬥了。



無道路相連接的都市間的武將無法相互移動，因此無法將兵力集中到一處，故須儘早將補給線連接起來，以建立起足以和何進相對抗的態勢。

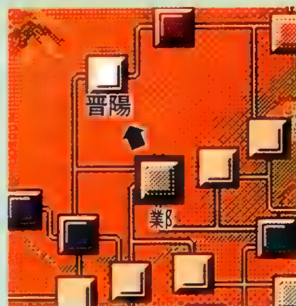
擁有都市	平原、汝南等6都市
總人口	1,673,000
平均民忠誠度	93.7
資金數目	12,000
軍糧數目	36,400
開發合計	3,156
商業合計	2,910
旗下武將	張梁、張寶等19名
武將平均武力	72.70
武將平均智力	40.25
武將平均政治	28.75
總兵力	168,000

韓馥



最好與何進同盟來防禦張角的威脅。與其君主自己前往交涉，倒不如派遣辛評擔任外交官前去交涉來得較易成功。另外，應該儘早攻佔晉陽作為撤退地以防萬一，若是無法爭取到在野的良將，則難以打破現狀。

擁有都市	鄴
總人口	245,000
資金數目	4,100
軍糧數目	11,800
開發合計	420
商業合計	606
旗下武將	辛評、潘鳳
總兵力	18,000



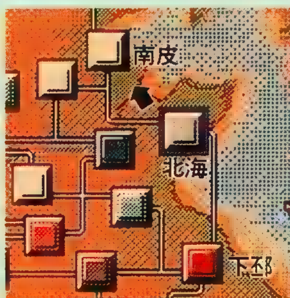
鄴的在野武將有程昱，若是能加以錄用，即等於獲得了一位有才能的謀略官。

龔景



夾在張角、孫堅兩大勢力中間，因此最好要先想辦法與孫堅同盟。可進攻的都市只有南皮，但若採取正面攻擊是行不通的，只有等待張角與其他君主發生戰鬥後，再找機會下手，在這之前須加強防禦以免被消滅掉。

擁有都市	北海
總人口	130,000
資金數目	7,200
軍糧數目	13,000
開發合計	436
商業合計	306
旗下武將	孔融、武安國
總兵力	27,000



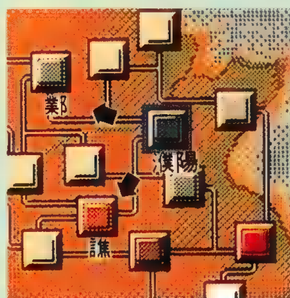
與張角的敵對度高，故除了與孫堅同盟、加強守備外，沒有其他的生存之道。

喬玄



若遭到張角軍隊攻擊時，無任何可撤退的都市，而且想要先發制人去攻擊其他都市也是相當危險的，但因爲您擁有的兵力比孔伷、韓馥還要多，故生存之道就是將張角的攻擊目標轉移到其他君主上。當戰爭後發覺有變弱的君主時，就馬上把他幹掉。

擁有都市	濮陽
總人口	167,000
資金數目	6,100
軍糧數目	12,000
開發合計	194
商業合計	440
旗下武將	喬瑁
總兵力	18,000



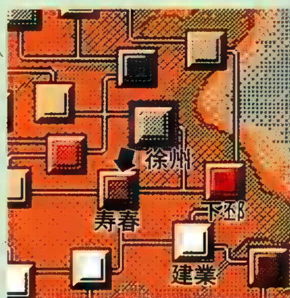
與張角勢力相鄰接；徵兵時只需召募足以守住自己領地的兵力就好。

陶謙



必須與孫堅同盟。由於旗下並無適合作戰的武將，故只能藉同盟作戰來打敗劉繇，當攻下壽春後，便可積極投入內政建設，若想推進到建業，將會遭到嚴白虎的攻擊，相當危險。故戰爭還是留待錄用到其他猛將的時候再說吧！

擁有都市	徐州
總人口	180,000
資金數目	6,500
軍糧數目	11,900
開發合計	472
商業合計	452
手下武將	糜竺、陳珪、王朗
總兵力	19,000



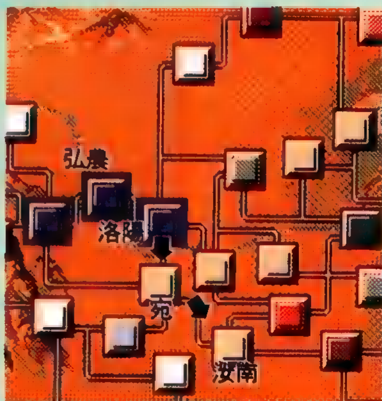
在與張角接觸之前，「能召募到怎樣的幹才」將是決定您是否能一統天下的重要關鍵。

何進



少年的曹操、袁紹跟隨在其麾下，漢朝大將軍以消滅黃巾賊為職志

遊戲一開始，就要在所管轄的3個都市內進行募兵然後攻取宛，因旗下武將都很優秀，而且土地富饒，故應先下手為強，汝南也可輕鬆取得。如此一來，張角的領土就被狠狠地分隔開了，再來就是要攻下其北部的根據地，因為此處比南部來得較難攻下，將會形成拉鋸戰，因此在出兵之前要先整頓好軍隊，而張角的計謀相當厲害，故事先要將智力高的武將分散到各都市中以防中計。明白地說，只有張角堪稱是您的對手，而其他的君主根本就不用看了。



手下有曹操、袁紹二位武將，若讓他們來擔任人事官的話，就比較容易錄用到那些相互投緣且有才能的武將，該優點是其他君主所沒有的。

擁有都市	洛陽、弘農、長安
總人口	1,389,000
平均民忠誠度	78.5
資金數目	17,000
軍糧數目	26,400
開發合計	1,514
商業合計	2,408
旗下武將	曹操、袁紹等15名
武將平均武力	53.25
武將平均智力	73.06
武將平均政治	73.62
總兵力	121,500

丁原



強大的何進軍是一定會攻打宛這地方，因此在與他相鄰接之前，要設法與他締結最長的同盟協定，要對呂布加以賞賜，並讓他與張遼擔任特殊的職務，然後派遣他們前往廣大的荊州、益州一帶的空白地活動，並加以佔領。同時也不要忘了錄用在野武將。

擁有都市	新野
總人口	171,000
資金數目	9,100
軍糧數目	13,100
開發合計	474
商業合計	346
旗下武將	呂布、張遼
總兵力	23,500



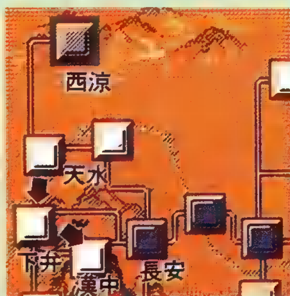
從畫面上可以一目瞭然地看出在南方擁有廣大的空白地，而發揮人類的貪念去把這些空白地佔領正是邁向統一的捷徑。

董卓



雖然想立刻揮動6萬大軍前去征戰，但是建議您還是先把武將的忠誠度提高吧！雖然最近的都市是長安，但最好是迂迴經過漢中前去攻打新野、宛，若是再從汝南攻打到建業的話，則南方的空白地將全數落入董卓您的手中了。

擁有都市	西涼
總人口	188,000
資金數目	10,000
軍糧數目	14,800
開發合計	310
商業合計	274
旗下武將	李儒、華雄等9名
總兵力	61,500



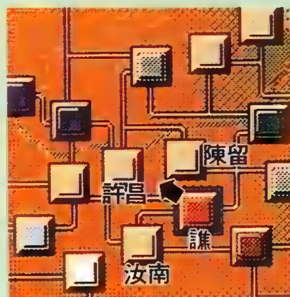
位在北方邊境的董卓，若能善加利用他的軍事力量便可很容易地佔領南方的空白地。

孔伷



手下並無武將，儼然一副即將滅亡的樣子，因此要將全部心力放在找尋領地中之在野武將的這件事上。若是能錄用到像荀彧、荀攸、夏侯惇、夏侯淵等人的話，則所處的環境就不算太壞，還有可能一統天下。首先要設法與何進同盟，再攻取許昌。

擁有都市	譙
總人口	140,000
資金數目	6,600
軍糧數目	12,900
開發合計	240
商業合計	518
旗下武將	無
總兵力	20,000



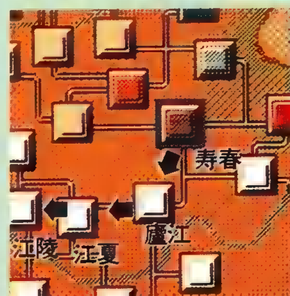
劇情開始時，荀彧、荀攸會出現在許昌，而夏侯惇、夏侯淵會出現在陳留，要特別注意哦！

劉繇



若遭到孫堅軍的攻擊，相信支持不了多久就會垮的。因此，勸您還是每個月只管往西南方逃命吧！到達江陵之後再進行「錄用」、「巡察」、「內政」等事，但此時還是不可疏忽大意，因為當您往空白地移動或攻擊的同時，孫堅軍也有可能從後面追趕而來。

擁有都市	壽春
總人口	158,000
資金數目	7,400
軍糧數目	12,600
開發合計	246
商業合計	478
旗下武將	張英
總兵力	20,000



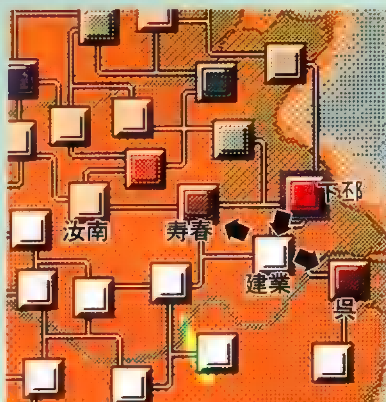
若能逃入荆州並加以蓄積國力的話，遲早都會碰到優秀的人才。

孫堅



討伐海盜而揚名江東的英雄、再度為平定黃巾賊而站出來。

雖說馬上就可以與周邊的其他勢力進行戰鬥，但考慮將來要與張角對抗，還是優先增兵比較好。首先把主要武將移往人口較多的都市——建業，此時的民忠誠度低，故須經由巡察將忠誠度提昇，之後再進行募兵，最初的敵人應該是劉繇或嚴白虎，在南方因為有廣大的空白地，因此可錄用戰爭中所俘虜到的敵將，並派往南方佔領空白地以增加稅收。雖然與何進同盟對我方比較有利，但時間大概以30個月比較恰當，因為遲早還是要與入侵汝南地區的何進軍發生正面衝突。



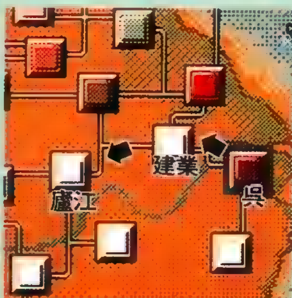
雄霸於南方的孫堅，其手下武將個個都相當不錯，因此可以迅速地將勢力範圍發展到空白地，並錄用揚州、荊州一帶的在野武將，就能夠與何進、張角相對抗了。

擁有都市	下邳
總人口	164,000
平均民忠誠度	60
資金數目	7,600
軍糧數目	15,200
開發合計	668
商業合計	408
旗下武將	黃蓋、程普等6名
武將平均武力	74
武將平均智力	68.28
武將平均政治	56
總兵力	36,000

嚴白虎



從攻守兩方面來考慮的話，最好是往建業移動，然後再看劉繇的動向來做決定，但此時有可能會遭到孫堅軍的攻擊，這時大概是贏不了的，因此還是向廬江撤退吧！若是往吳逃亡的話，剛好就成了甕中之鱉，因此也可以在遊戲一開始時就往西南方向遷移。



不要自限於現在的根據地，而應該大步地向廣大的空白地去擴張自己的勢力才是求生存之道。

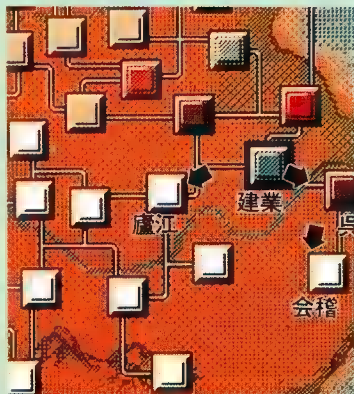
擁有都市	吳
總人口	236,000
資金數目	5,000
軍糧數目	12,500
開發合計	366
商業合計	420
旗下武將	嚴輿
總兵力	18,000

新君主・建業



以新武將的角色進行遊戲的時候，除了君主之外還可登錄9名武將，並讓他們成爲您的屬下。但是成爲家臣的武將的性格、人格及緣份等資料是隨機決定的，因此若與君主個性明顯不同的時候，很有可能被其他的君主挖角過去。關於這一點，您就要有心理準備才行，而且新武將的能力都相當高，若遭挖角而向敵人靠攏的話，將會是一件麻煩的事，因此爲了提高其忠誠度，要時常賞賜他們。

另外，選擇作爲據點的都市最好能遠離何進、張角的勢力，選擇建業的話，不僅與張角的勢力間夾著其他的弱小勢力作爲緩衝，而且擁有人口衆多、商人往來頻繁的好處，因此要趁張角軍攻來之前，好好地累積軍力。

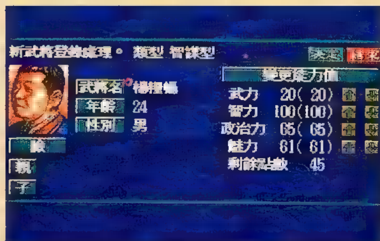


遊戲開始時，要消滅位於吳的嚴白虎是一件輕而易舉的事，因此初期要先拿下吳及會稽兩都市並培養兵力，然後與孫堅結盟來對抗張角。

擁有都市	建業
總人口	282,000
平均民忠誠度	30
資金數目	約12,000
軍糧數目	約14,000
開發合計	326
商業合計	602
旗下武將	最多9名
武將平均武力	———
武將平均智力	———
武將平均政治	———
總兵力	約40,000

新武將登錄

任何人在登錄新武將的時候，總是想把他塑造成能力值高的武將，新武將可區分爲「萬能型」、「豪傑型」、「智謀型」三種。「萬能型」是將所有的能力值平均設定；而「豪傑型」是將武力值設定的較高；而「智謀型」是將智力值設定的較高。若在能力設定上多加用心的話，就可以製作出智力一〇〇的「智謀型」武將、及武力一〇〇的「豪傑型」武將，要不要挑戰看看呢？



若想確保兵力的話，應該多登錄一些「不管名聲如何，都可持有兵力兩萬」的軍師。

初登場君主之對談

何進 VS 張角





超強君主的初次登場

何進 喂！參謀。該洞穴裡真的住著曾經教導過黃巾賊張角妖術的仙人嗎？

曹操 沒錯，若是我的調查正確的話……

南華仙人 （隨著一陣風吹來的同時，出現了一個身影）什麼人？找我有何要事？

何進 什麼？你竟然不知道大將軍何進我是何許人也，我是《三國志》裡的大人物。

南華仙人 哈哈哈……你是在開玩笑吧！

何進 是真的啊！要怪就怪在這系列遊戲中，我家臣的知名度總是比我的大，但這一次就不同了，參謀，你說對吧？

曹操 啊！沒錯。（冒著冷汗）

何進 不管了，總之這次我遠從洛陽前來見您的目的是……

南華仙人 哈哈！你是想要獲取張角那個混帳的妖術吧！今天就為您露一手吧！

誰才是真正的「最後超強君主」呢？

張角 （一出場就大聲吆喝）諸位信徒！我是天公將軍，就是本教的教祖張角是也。

何進 什麼東西！跩得跟什麼一樣，這個表情誇張的傢伙是誰？

南華仙人 是黃巾黨的張角，我想大家直接把話說清楚比較好，因此就把他召喚過來了。

張角 嗯？這個老頭子是……

何進 老頭子？你這個亂臣賊子！我是堂堂的漢朝大將軍——何進！

張角 哦！那麼，閣下就是傳說中那位無能的大將軍啦！像你這種靠著自己妹妹是皇妃的關係而爬上權位的男人，有什麼好耀武揚威的？

何進 你……說什麼？你這個考試名落孫山的傢伙。

張角 喔！這可碰到我舊處傷口啦！我是「黃巾之亂」中的主角，雖然是初次登場，但表現將出乎各位的意料之外，換句話說，我將成為本劇情的最後贏家。

何進 呸！我的魅力是一百，比你還要高，所以我才是大人物。

張角 那都是靠玉璽所賜，我現在就用妖術把它奪過來……

何進 哇！（玉璽被奪了）

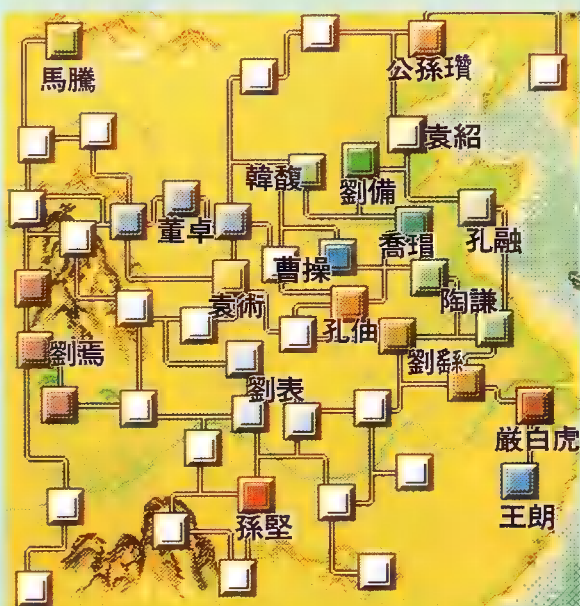
張角 咦？魅力91？還是蠻高的嘛？

何進 怎麼啦？你瞧不起我呀！（這麼高，連他本人也嚇了一跳）

張角 不過，此事也無須爭論了，現在我就要把你殺了……咦！妖術怎麼失靈了。

南華仙人 張角！「太平要術書」我已經要回來了，這是懲罰你將我過河拆橋的事。

張角 啊！把「太平要術書」還我！（之後，何進在遺失玉璽後，其手下曹操獨立，最後他與喪失妖術的張角都遭到消滅）



火燒洛陽

一八九年十二月

董卓在洛陽倒行逆施、暴虐天下，激起了天下英雄好漢共組反董卓聯盟，來拯救蒼生。

時代背景

黃巾之亂平定後，漢王室中為了覬覦皇帝的寶座而引發了嚴重的宮廷內鬥。在此次的是非中，大將軍何進被殺，因此位於洛陽的帝都頓失軍事的中心，而董卓率領勇猛的涼州兵進入洛陽掌握大權。董卓在平定黃巾之亂中並無出色的表現，但他很精明地去賄賂宦官們，使得他不但沒遭到降罪，而且還累積了不少兵力。

進入洛陽的董卓擁有號稱二十萬的兵力作為後盾，於是在少帝即位後不久就將他廢了，而改立其弟劉協為帝。董卓則升遷為宰相，獨攬朝政、殘忍不仁、暴虐天下。

曹操因企圖謀刺董卓失敗，而逃回故鄉陳留，開始召集反董卓的兵力。另一方面，因討伐黃巾賊有功而受封為安喜縣縣尉的劉備，後因細故棄官而逃，在流浪途中受到北平太守公孫瓚的推舉就任平原縣令。

該劇情是從「三國演義」的第五回開始的。

以自由之身的武將為目標！

在野之武將

在野之武將中較引人注目的要算是荀彧、荀攸、程昱、劉曄、毛玠等人，這些人後來都成為曹操的手下，其中以劉昱最容易被曹操以外的其他君主所錄用。

擁有高武力的武將中，有太史慈、管亥、于禁、徐晃等人在野，若在遊戲開始就能加以錄用，對都市的防禦將有所助益。

程昱



武力／45 智力／93
政治／86 魅力／75
年齡／49 所在地／鄴

太史慈



武力／96 智力／67
政治／39 魅力／72
年齡／23 所在地／北海

其他勢力之武將

要錄用其他勢力的武將時，將目標鎖定在董卓身邊的武將比較容易成功，其中尤其以賈詡、呂布是這之間最優秀的二位人才。

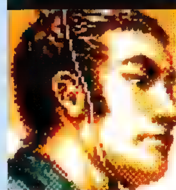
除此之外，在其他君主身邊的武將中還有沮授、張郃都是不錯的目標，可以利用謠言來降低其忠誠度再加以錄用，各位可以嘗試看看。

賈詡



武力／42 智力／97
政治／89 魅力／68
年齡／43 君主／董卓

呂布



武力／100 智力／31
政治／9 魅力／67
年齡／34 君主／董卓

就是我們推薦的君主！

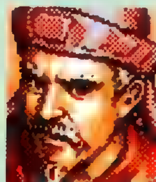
初學者最適合的人選應該是董卓，與劇情1的何進不同的地方是名聲較低，與諸侯間的敵對度也比較高，但在武將數、物資數上卻佔有絕對的優勢，話雖如此，本劇情還是擔任其他的君主來推翻董卓較刺激有味。

那麼，選誰比較好呢？我想還是挑一些距離董卓領地遠一點的君主比較有利，特別是荊州，在早期不管是選擇注重內政的劉表或是選擇注重軍事的孫堅都可以，然後再將另一方降伏，這樣一來，國力及人材都會凌駕在董卓之上，而成為統一天下的最有力人選，另外，遊戲開始時四周都沒有任何敵對勢力的劉焉也不錯，我想上述的三位君主都應該很適合初學者的。

另外，曹操、袁紹等諸侯聚集在關東地區，以做為討伐軍的中心，但在「反董卓同盟」事件過後，因為喪失動機，而會遭遇到許許多多來自董卓勢力的威脅，可以說是非常值得讓中級者去挑戰的君主。

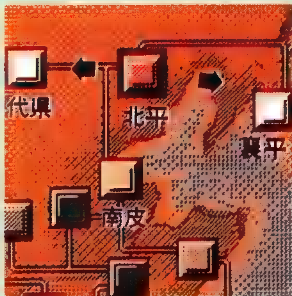
對於上級者而言，手下武將不多的韓馥、喬瑁、孔伷、顏白虎等君主都可嘗試扮演看看。

公孫瓚



採用正面攻擊去打倒袁紹是絕對不可能的，在遊戲開始就必須將手下武將移動到襄平及代縣，以增加稅收，然後加入反董卓大同盟就可以確保一年內平安無事，在此期間設法把張郃、陳琳拉攏過來，以削減袁紹的軍力，之後，若能再找到趙雲的話……。

擁有都市	北平
總人口	96,000
資金數目	2,600
軍糧數目	13,500
開發合計	192
商業合計	238
旗下武將	嚴綱、公孫越
總兵力	36,000



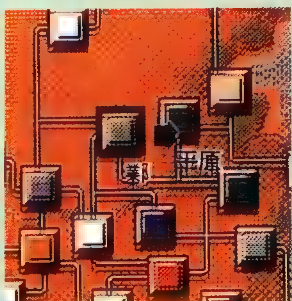
趙雲是屬於未登場武將，故在初期階段即使搜索也找不到。

韓馥



派潘鳳去負責徵兵，韓馥及辛評去攻打平原，此時不要去管關羽及張飛，只要將火力對準劉備猛攻便可獲勝，戰後的徵召行動若遭到對方的拒絕，則對方將變成在野武將，還是有機會錄用到他們，之後便加入反董卓大同盟，以儲備力量。

擁有都市	鄴
總人口	251,000
資金數目	3,900
軍糧數目	14,200
開發合計	442
商業合計	620
旗下武將	辛評、潘鳳、沮授
總兵力	23,000



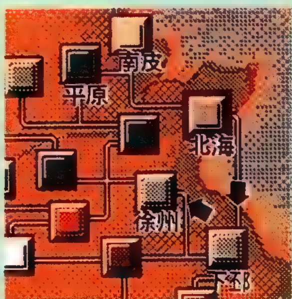
武將的好壞姑且不論，而劉備的兵力最少，因此在第一個循環是決定勝負的關鍵。

孔融



首先要致力於人才的錄用，使禰衡成爲政治的中心、管亥成爲軍事的中心，此時與人結盟比較容易，因此即使花掉全部金錢也務必要與袁紹締結最長的盟約，另外，劉備通常都會自己先提出同盟的要求；之後再去打陶謙領土的主意。

擁有都市	北海
總人口	134,000
資金數目	4,000
軍糧數目	13,000
開發合計	446
商業合計	318
旗下武將	武安國
總兵力	26,000



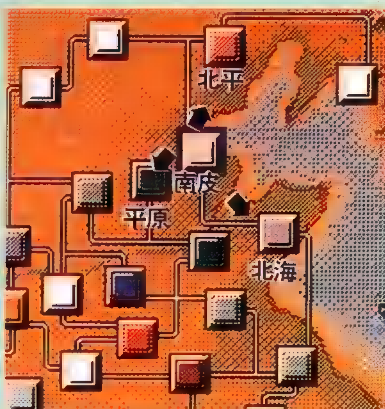
爲了避免與擁有強大軍事力的袁紹發生戰爭，唯有與他同盟。

袁紹



歷經四代在朝為官，系出名門的袁紹終於站出來討伐董卓啦！

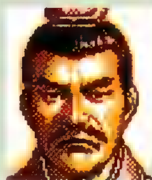
張郃、陳琳二人是其他勢力極想拉攏的對象，因此首先要給予二人賞賜一番，然後將士兵分派給忠誠度較高的武將。關於下個月的建議就是不能以戰爭為目標，因為緊接著就要發生反董卓大同盟事件了，您是要選擇完成目標或是放棄同盟呢？依我看還是將目標放在內政上來的妥當。經過一年時間的徵兵及訓練，袁紹軍將成為精銳無敵的部隊，之後再去攻下北海及平原。



反董卓同盟結束之後，就依照史實的發展去攻打公孫瓚以統一冀州，並善加利用自己所擁有的豐富人才，將他們送到各空白地以增加稅收，這樣一來，除了董卓外就沒有其他對手了。

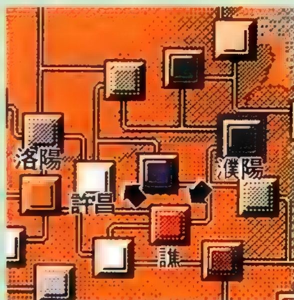
擁有都市	南皮
總人口	403,000
平均民忠誠度	80
資金數目	4,800
軍糧數目	15,700
開發合計	416
商業合計	614
旗下武將	田豐、文醜等 14 名
武將平均武力	65.466
武將平均智力	63.466
武將平均政治	53.400
總兵力	70,500

喬瑁



在濮陽有為數不少的在野武將，與父親喬玄兩人一同去進行錄用的工作，雖然不太合理，但最好聘用父親當參謀並聽取他的建議。使用一年的時間去進行富國強兵，然後再把譙攻下，董卓若棄守洛陽時，便可進佔許昌，而防禦兵力要儘量保持雄厚。

擁有都市	濮陽
總人口	170,000
資金數目	4,100
軍糧數目	14,000
開發合計	206
商業合計	450
旗下武將	喬玄
總兵力	20,000

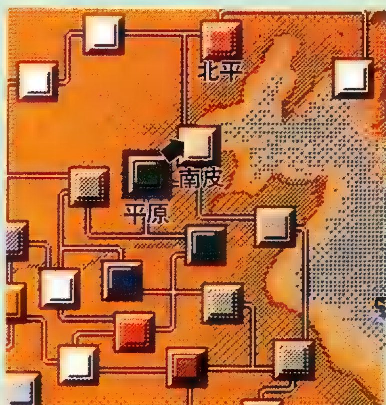


遊戲進行不久後，在濮陽境內會聚集許多原屬於呂布軍團的武將，及徐晃等猛將型的在野武將，不要錯過機會哦！



討伐董卓的檄文降臨到平原縣令劉備身上

人口雖多，但手下武將寥寥無幾，即使想要徵兵來對抗袁紹的軍隊，也沒有多餘的武將來帶兵，幸運的是此地的在野武將不少，因此要勤奮地加以錄用。由於擅長內政的武將太少，因此首先應致力於軍事方面比較好。當反董卓大同盟的期限過後，袁紹若去攻打公孫瓚那時就是我們的機會，趁機攻打剛耗損過兵力的袁紹軍，奪取豐饒的南皮一地，袁紹軍中有不少政治力高的武將，若能將他們收為自己的手下，就可以開始努力經營內政了。



先預測好反董卓大同盟事件的發生過程，然後派關羽、張飛出去修行也是一種方法，當他們的英名提高後，一回來就授與將軍的頭銜，如此一來就可以輕鬆地增加士兵數目。

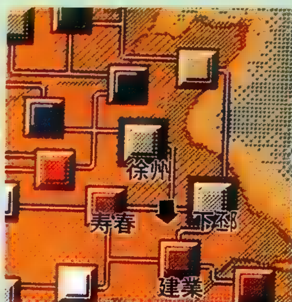
擁有都市	平原
總人口	360,000
平均民忠誠度	78
資金數目	3,600
軍糧數目	14,100
開發合計	528
商業合計	414
旗下武將	關羽、張飛、簡雍
武將平均武力	78.25
武將平均智力	68.75
武將平均政治	59.25
總兵力	15,000

陶謙



擁有優秀的內政官，但軍事方面就稍嫌薄弱，因此首先要加強防衛力，並經由內政的經營來提高生產力，若是要往南方發展勢力，在行動時要隨機應變，仔細觀察周圍情勢的變化，在其他陣營中若發現到忠誠度低的武將要馬上進行挖角行動。

擁有都市	徐州、下邳
總人口	358,000
資金數目	6,700
軍糧數目	16,400
開發合計	1,176
商業合計	890
旗下武將	糜竺、孫乾等6名
總兵力	33,000



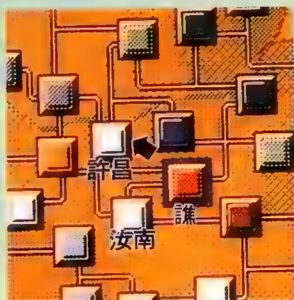
袁紹的勢力在這二、三年內應該會在北方發展，故首先應將目標鎖定在南方的劉繇。

孔岫



與劇情1相同，麾下雖無任何武將，但周圍卻是群雄割據的形勢，故比較輕鬆一點，此時夏侯惇、夏侯淵已在曹操底下工作，而荀彧、荀攸仍是在野武將，可加以錄用。若匆促地向許昌進攻是一件相當危險的事，徒然成爲董卓武力下的犧牲品罷了！

擁有都市	譙
總人口	150,000
資金數目	3,200
軍糧數目	20,100
開發合計	258
商業合計	536
旗下武將	無
總兵力	20,000



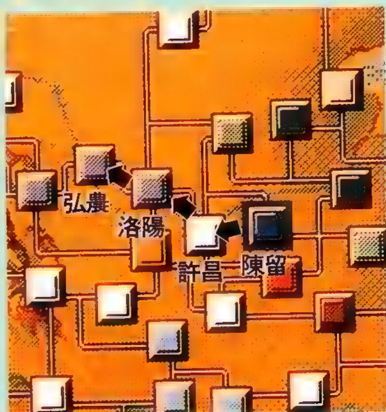
短時間內的工作就是去錄用人才，而且只許成功不許失敗，否則難逃滅亡的命運。

暗殺董卓失敗的曹操，決心與袁紹結盟共同舉兵

曹操



在反董卓大同盟的庇佑下，使得可以用一年的時間慢慢地從事國政，而在野武將中有許多人與曹操相投緣，故應該多設置一些人事官去錄用人才，一旦董卓撤出洛陽，就進軍佔領許昌。此時的洛陽雖已荒廢，但因人口衆多，故仍相當具有吸引力，等穩定地統治許昌之後再進軍洛陽吧！但事先要確保足夠的兵力才行，另外，設法將荀彧、荀攸加以錄用，再任命他們去擔任謀略官，他們可對呂布進行反間的任務。軍備整頓好之後，就輪到去攻打弘農了。



在反董卓大同盟結束之前，若是能完成陳留－許昌－洛陽這一條戰線的部署，就足以與董卓、袁紹等人對抗了，但最好還是繼續與袁紹同盟去攻打董卓。

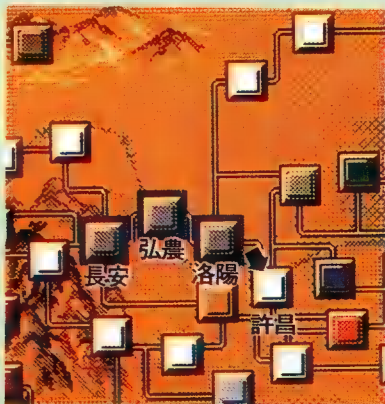
擁有都市	陳留
總人口	225,000
平均民忠誠度	74
資金數目	4,400
軍糧數目	15,500
開發合計	572
商業合計	444
旗下武將	曹洪、夏侯惇等7名
武將平均武力	82.12
武將平均智力	67
武將平均政治	59.62
總兵力	37,000

董卓



廢皇帝任相國的董卓原是西涼之虎狼，不配擁有如此的權勢

您如何處理本劇情開始三個月後的長安遷都事件，將大大地影響到初期的戰略方法，若是想遷都的話，那就在洛陽城內持續進行掠奪吧！反正名聲都將會大幅地滑落；若是不想遷都的話，就馬上舉兵進佔許昌，以錄用人才及增加稅收，務必將荀彧、荀攸二人收為身旁的部將。因為手下的忠誠度普遍偏低，若實施「提昇全部武將的忠誠度」指令的話，實在是一種浪費，因此只能選擇幾位有能力的武將如呂布、賈詡、盧植等加以賞賜，而其他的武將就放棄吧！



初學者要避免先遷都長安，而是慢慢地去進行名聲的提高，可是這樣就不太像是董卓的作風了；董卓！當名聲為0，且指令執行次數有三次時，就可往統一天下的目標邁進！

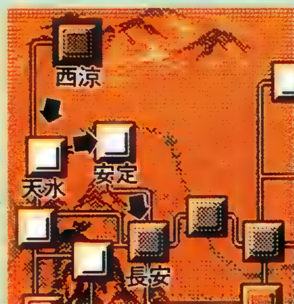
擁有都市	洛陽、長安、弘農
總人口	1,175,000
平均民忠誠度	62
資金數目	15,200
軍糧數目	31,400
開發合計	1,134
商業合計	1,882
旗下武將	賈詡、呂布等23名
武將平均武力	57.83
武將平均智力	62.92
武將平均政治	60.17
總兵力	135,500

馬騰



手下武將只有三名，故初期並不太適合戰爭，而董卓要遷都長安將對我們造成很大的威脅，因此要加入反董卓大同盟，在一九一年馬超出現之前，只能致力於徵兵、訓練、巡察等工作，同盟君主們的氣度都很大，別說是袁紹、陶謙，連孔伷這位君主都會前來援助。

擁有都市	西涼
總人口	195,000
資金數目	3,300
軍糧數目	13,900
開發合計	344
商業合計	294
旗下武將	程銀、馬玩、梁興
總兵力	36,000



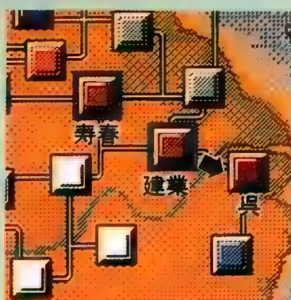
兵力整備之後，不要進攻長安，而是朝豐饒的南方出兵比較有趣。

劉繇



手下三名武將的忠誠度、能力都很低，因此要同時兼顧到二個都市是一件相當吃力的事，因此只要死守建業一個都市即可。陶謙軍雖然不強，但劉繇軍更加薄弱，因此若要開戰的話，應該先找嚴白虎，因爲嚴白虎手下沒有任何武將，因此只要派人前往埋伏，並在戰場上讓他們倒戈，便可穩操勝算。

擁有都市	壽春、建業
總人口	457,000
資金數目	6,500
軍糧數目	17,700
開發合計	606
商業合計	1,104
旗下武將	張英、陳武、陳橫
總兵力	36,000



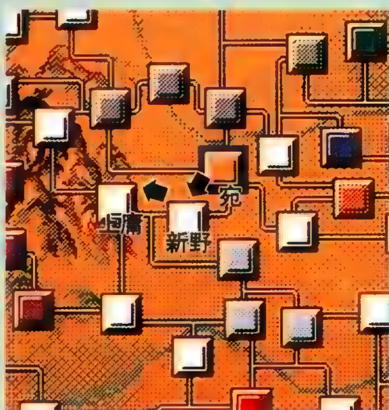
也可以沿著空白地向荊州前進，此時應與劉表、孫堅締結同盟。

袁術



遵照同父異母之兄弟袁紹的檄文，而擔任反董卓同盟軍的糧秣監督

不管是在反董卓大同盟事件或是在董卓遷都長安事件中，宛都有可能遭到攻擊的危險，應該說是可能性更加提高了，即使讓手下武將的持有兵力達到最高限制，也只有六萬七千，還不到董卓兵力的一半，因此當務之急就是增加人才的錄用，雖希望得到能對呂布進行反間指令的優秀軍師，但荀彧、荀攸等人移動到宛的機率非常的低，故機會不大，因此先增兵然後撐到七月，等拿到稅收之後，再往新野方面移動說不定才是上上之策，而且在經營內政之前，應先擴充軍備。



雖然劉表、劉焉並未加入反董卓大同盟，但與他們的敵對度並不高，因此可及早將根據地遷移到新野、上庸一帶，與他們共同對抗董卓以求自保。

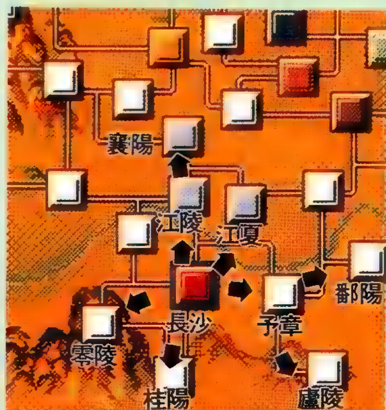
擁有都市	宛
總人口	292,000
平均民忠誠度	74
資金數目	4,900
軍糧數目	12,700
開發合計	556
商業合計	592
旗下武將	紀靈、雷薄等4名
武將平均武力	63.2
武將平均智力	52.2
武將平均政治	34.6
總兵力	50,000

孫堅



遠離洛陽的長沙太守孫堅，割據荊州以養兵蓄銳

在劉表的軍備整頓好之前，要先佔領予章、鄱陽、盧陵、桂陽、零陵，以形成一個勢力範圍，而所有的移動武將都要事先授與特殊的官階，以便利用巡察來提高原本低落的民忠誠度。次年值得依賴的長子孫策會出現，而且凌操、董襲等武將也會加入您的陣營，屆時您的手下武將就更加充實了。然後在長沙、予章兩地徵兵並加以訓練，並在其他的都市進行內政建設；與劉表軍比較起來，雖然兵力比他少，但勇猛的武將較多，因此還是可以戰勝的。若是想要連續攻下三個都市的話，就必須先做好徵兵的工作。



勝利的關鍵是「要在劉表之前，先控制住空白地」，初期會因人才不足而感到吃力，但人才會逐漸增多，故不需要太擔心。

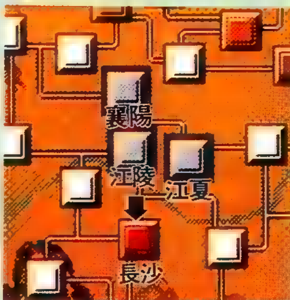
擁有都市	長沙
總人口	195,000
平均民忠誠度	76
資金數目	3,900
軍糧數目	15,000
開發合計	254
商業合計	556
旗下武將	黃蓋、程普等7名
武將平均武力	70.75
武將平均智力	66.87
武將平均政治	59.50
總兵力	40,000

劉表



當前的最大敵人是孫堅，而攻擊應該留到錄用、募兵、訓練等事情完成後再進行，最好將襄陽的武將移防到前線以防止敵人的突襲。由於短時間內毋須在外交上努力，故可派韓嵩在襄陽城從事內政的建設，另外，派蒯越、蒯良二人使用計謀去攪亂敵人的陣營，成功機率雖不高，但還是試一試吧！

擁有都市	襄陽、江陵、江夏
總人口	800,000
資金數目	12,100
軍糧數目	23,800
開發合計	1,134
商業合計	1,626
旗下武將	蒯良、蔡瑁等6名
總兵力	53,500



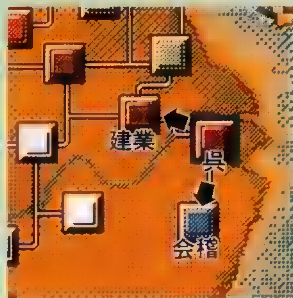
劉表並未參加反董卓大同盟，因此必須隨時注意孫堅的動向。

嚴白虎



增兵兩次後的兵力約是三萬，此時可利用巡察來恢復原先的名聲，若是再加以訓練3個月就可戰勝王朗軍，王朗大概會答應成為您的手下，這樣一來，就可任命虞翻為參謀，而讓王朗去主持內政建設，此時不需急於進攻建業。

擁有都市	吳
總人口	240,000
資金數目	3,300
軍糧數目	14,500
開發合計	370
商業合計	428
旗下武將	嚴輿
總兵力	16,000



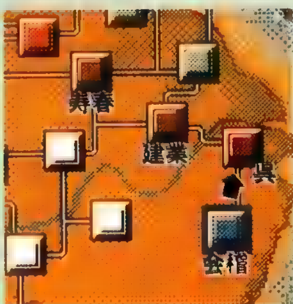
首先要打敗王朗，以安定背後的會稽，這也是維繫今後勝負的關鍵。

王朗



是一位不擅長軍事的君主，與敵人正面衝突並不利於我方，因此先派虞翻、王朗施展計謀讓吳陷入混亂；而此地的在野武將與王朗合不來，因此不容易加以錄用。另外，與劉繇同盟的事以後再考慮，而且時間不宜太長。

擁有都市	會稽
總人口	240,000
資金數目	3,500
軍糧數目	13,800
開發合計	370
商業合計	428
旗下武將	周昕、虞翻
總兵力	24,000



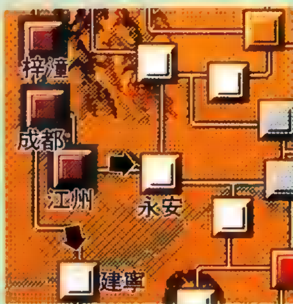
總之，除非佔領吳、建業，否則無法向前推進，因此不要太介意情勢如何，儘管突擊前進吧！

劉焉



部將之中擁有不少優秀的軍事人才，而內政官在不久之後也會發現，由於領土並不與敵人相鄰接，因此可先致力於搜索、錄用、巡察的工作，若是沒有在野武將的時候，可進行募兵、訓練，領土應該向南方、東方擴大，而不是北方。

擁有都市	江州、梓潼、成都
總人口	760,000
資金數目	9,800
軍糧數目	18,800
開發合計	1,052
商業合計	810
旗下武將	張任、吳懿等9名
總兵力	67,000



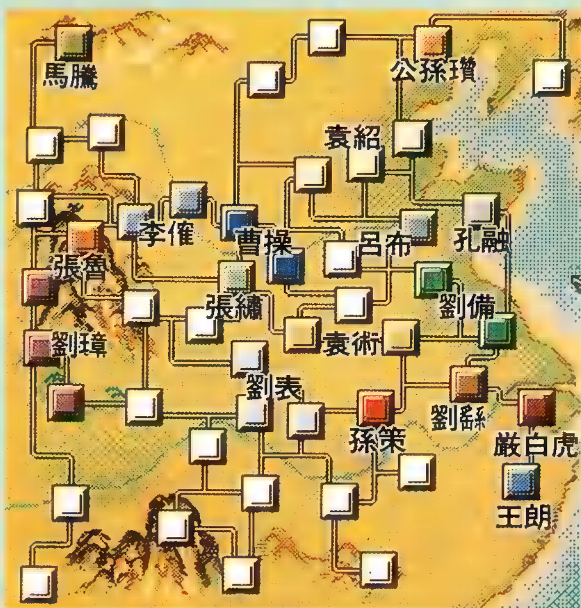
武將數、指令執行次數比其他君主來的多，因此可以逍遙地過日子，真是一位魅力十足的君主。

劇情 2

曹操崛起

一九六年九月

曹操掌控洛陽並迎接獻帝入京；這位亂世之奸雄雄霸天下的時代已經來臨了。



時代背景

王允利用美女貂蟬使出「美女連環之計」，造成董卓被呂布所殺，於是董卓遷都後的長安便成了其部將李傕、郭汜的管轄地。另一方面，因袁紹的檄文而結合在一起的反董卓聯盟也因喪失目的而解散，各自去發展自己的勢力範圍。

在北方，為了爭奪冀州，袁紹與公孫瓚兩方人馬大動干戈，而曹操的根據地兗州被呂布所奪，因此將根據地遷往許昌並迎接獻帝前往，以鞏固其地位，而陶謙將徐州牧讓給了劉備，使他也成了群雄中的一人。

將視線轉向南方，就可看見孫堅在與劉表的戰爭中戰死，而繼承遺志的孫策向袁術借兵佔領江東，在益州，劉焉死後，其子劉璋繼位，並容許張魯在漢中自立為王，於是天下就逐漸形成群雄割據的局面。

本劇情是從「三國演義」的第十四回開始的。

以自由之身的武將為目標！

在野之武將

事實上，對任何君主而言，本劇情中孫策的領地盧江，真可說是一座寶山，因為在此將可發現諸葛瑾、魯肅、張昭、張紘等後來成為孫吳在政治方面的重要人物們！然而，在其他都市也有以未被發現的武將身份出現的黃蓋、法政，以及在野武將身份出現的徐庶，而他正是所有蜀漢迷心中的最愛之一。

魯肅



武力／61　智力／96
政治／93　魅力／90
年齡／25　所在地／盧江

諸葛瑾



武力／41　智力／91
政治／94　魅力／94
年齡／23　所在地／盧江

其他勢力之武將

從其他勢力拉攏武將時，若事先知道在「三國演義」中該武將最後成為誰的部將的話，那就方便多了。因為大多數的武將與其最後歸屬的君主間的緣份都設定成比較好，因此，我們可以知道袁紹與張郃、呂布與張遼應該不是很適合的搭檔才對。

張遼



武力／95　智力／88
政治／68　魅力／85
年齡／28　君主／呂布

張郃



武力／93　智力／67
政治／54　魅力／69
年齡／30　君主／袁紹

這就是我們推薦的君主！

本劇情不愧是群雄割據的局勢，其中不乏有能力統一天下的君主，是一個比較適合初學者來玩的劇情。其中以袁紹、曹操比較強，開始時的兵力有十萬以上，而其他較強諸侯的兵力約五～八萬，另外在國力及人材上也較為充實，相較於曹操，袁紹的四周並沒有被列強們包圍著，真可說是強者中的強者，最適合初學者啦！像劉表、劉璋、劉備這些有力的諸侯也是適合初學者來玩；袁術、李傕的手下武將不足，而馬騰的財政收支有困難，因此不推薦給初學者。

而對於中級者，在此特別推薦孫策及呂布，他們的兵力少、統轄地的生產力又低，但手下卻人才濟濟，因此非常值得一玩。這二位君主在霸業剛開始時就會去世，因此不論扮演孫策去完成江東、江南的霸業；或扮演呂布去顛覆關東的歷史，都是相當有趣的。

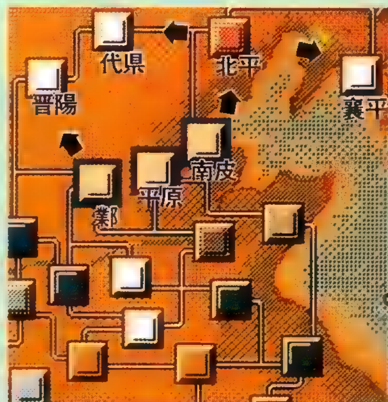
至於一些高手級的，不妨試試扮演嚴白虎、孔融吧！特別是遭到袁紹、劉備兩面夾殺，其旗下又無任何武將的孔融最值得推薦，試試看吧！

袁紹



打倒公孫瓚，統一河北；與舊日盟友曹操決戰的時刻到了

用現有的軍力就可戰勝公孫瓚，然後公孫瓚就會往代縣撤退，此時應先將手下武將移動到晉陽以斷絕其後路，再進行第二波的攻擊。而俘擄到的趙雲若無法加以錄用，則最好視情況需要將他斬首，以免留下後患。擊敗公孫瓚後，應暫時致力於襄平等生產力低落的都市之內政建設。因空白地都市的民忠誠度很低，故不可忘記要多加巡察。另外，要派遣一些賦有特殊任務的武將前往其他都市，以便每個月都可以錄用到在野武將。



袁紹與公孫瓚、袁術、曹操、李傕間的敵對度都很高，因與李傕、袁術的領土並未相鄰，故暫且不要管他們，而儘早殲滅鄰接的公孫瓚，再傾全力去對抗曹操。

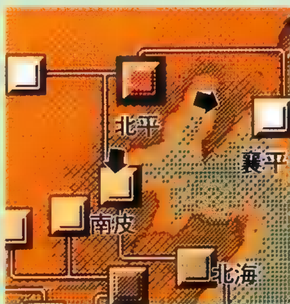
擁有都市	鄴、平原、南皮
總人口	1,037,000
平均民忠誠度	73.3
資金數目	10,700
軍糧數目	27,200
開發合計	1,416
商業合計	1,710
旗下武將	田豐、沮授等21名
武將平均武力	61.27
武將平均智力	65.45
武將平均政治	59.09
總兵力	118,500

公孫瓚



首先要讓君主及趙雲持有最大的兵力，否則馬上會被袁紹攻佔，若是袁紹將目標轉向北海，就可以爭取到一點時間，若是遭到攻擊的話，最好就先躲在位於右上角中州的濕地地帶的城內，以君主爲誘餌來引誘敵人，然後趙雲由後方奪取對方的軍糧，如此才有獲勝的可能。

擁有都市	北平
總人口	102,000
資金數目	2,800
軍糧數目	13,000
開發合計	216
商業合計	266
旗下武將	趙雲
總兵力	30,500



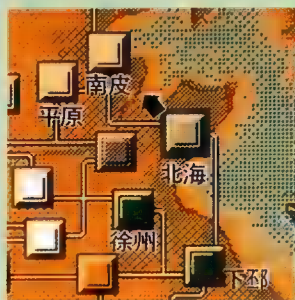
趙雲雖然是一位重義氣的人，但也未必就不會被劉備等人拉攏過去，故要特別注意。

孔融



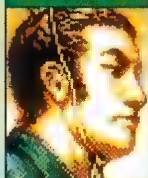
旗下一個武將也沒有，情況比劇情2時還要惡劣，因此要設法錄用禰衡來充當參謀，並從忠誠度較低的李傕陣營中將董承等人拉攏過來，若遭到袁紹、劉備兩軍的攻擊，就根本無法招架了，因此最好先設法與敵對度較低的劉備締結同盟。

擁有都市	北海
總人口	141,000
資金數目	3,500
軍糧數目	13,900
開發合計	452
商業合計	332
旗下武將	無
總兵力	20,000



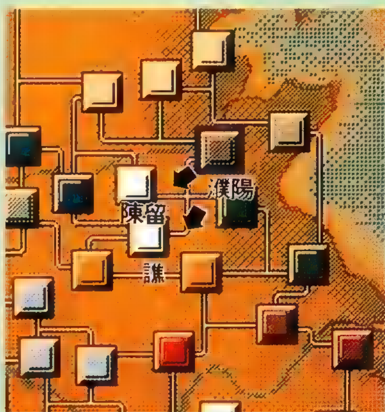
與劉備締結同盟之後，應設法增強兵力以防止袁紹的攻擊。

呂布



人中豪傑呂布，率領著智者陳宮、及勇將張遼要進軍天下

九月到十一月之間，應重覆地進行略奪、徵兵、訓練等動作，雖然名聲、民忠誠度會變成0，但資金、軍糧、兵力卻會倍增，這樣才像是真實的呂布。十二月時派遣張遼、陳宮前往陳留，而呂布等人則往譙移動，一到明年，則搖身一變成為一位仁德君主，去進行賞賜、巡察等動作，來提高陳留、譙的民忠誠度及名聲，而張遼、陳宮則以內政官的身分去提高陳留的生產力，然後再伺機回到譙進行建設，此時的濮陽已成廢墟，不要也罷！因此若此處遭到攻擊時，也只要靜觀其變即可，但要注意旗下武將可能會有叛變的行為發生。



要活用陳留、譙等空白地；但因與袁紹、曹操間的敵對度高，故不可掉以輕心，若能與敵對度較低的劉備同盟的話，也許會比較輕鬆點。

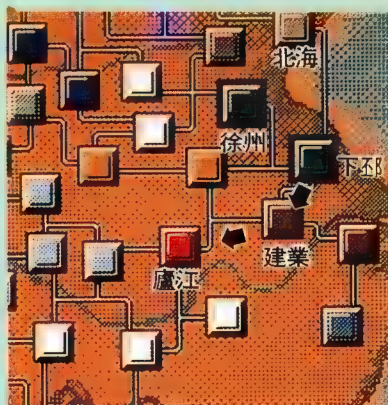
擁有都市	濮陽
總人口	165,000
平均民忠誠度	62
資金數目	3,300
軍糧數目	9,700
開發合計	196
商業合計	478
旗下武將	陳宮、張遼等9名
武將平均武力	75.6
武將平均智力	52.1
武將平均政治	40.7
總兵力	24,000

劉備



成為徐州牧的劉備，起用謀士陳群為其參謀，伺機起兵一統天下

本劇情裡的劉備，終於具備了一點實力，因此有助於統一天下。首先要將參謀一職換由軍師陳群來擔任，但是他與劉備並不太投緣，因此要設法將他的忠誠度提高到一〇〇。在周圍的君主當中，以孔融的實力最弱，但若是去攻打他，對往後的戰局發展將有不利的影響，因此應該先攻打劉繇，佔領揚州及荊州。另外，領土的四周有許多像袁術、呂布等與劉備八字不合的君主存在，因此守備方面也不可太薄弱；應以南下政策為優先，而與曹操的戰爭要留到最後才進行。



遊戲開始時就攻佔孔融領土的話，將會與袁紹的領土相接鄰，反而更加不利，因此要趁孔融被袁紹打倒之前的這段時間，南下去攻打劉繇並儲備戰力。

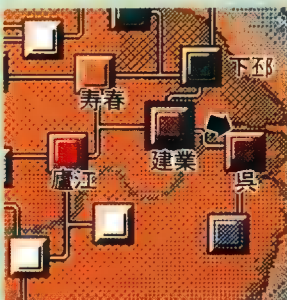
擁有都市	徐州、下邳
總人口	378,000
平均民忠誠度	77
資金數目	6,100
軍糧數目	19,100
開發合計	1,216
商業合計	880
旗下武將	陳珪、陳群等10名
武將平均武力	54.45
武將平均智力	63.91
武將平均政治	61.36
總兵力	53,000

劉繇



因位於容易發生水災的地區，故治水度偏低是其一大問題，要派笮融等人去治理內政，而周圍的強權君主眾多，故提高太史慈的忠誠度將是攻守的關鍵所在，可派他去消滅山賊以提高其威名。總而言之，就是要設法去充實手下武將。

擁有都市	建業
總人口	298,000
資金數目	3,600
軍糧數目	15,500
開發合計	354
商業合計	622
旗下武將	笮融、太史慈等5名
總兵力	28,000



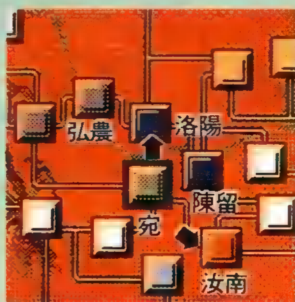
不知道是基於什麼道理，同姓君主間的關係就比較好，因此可以找劉備同盟來共同對抗袁術。

張繡



與李傕締結同盟，並使用計謀去削弱袁術的勢力，若還能成功地運用謠言及對雷薄反間的話，則威脅將只剩曹操一個，為了能讓曹操的目標轉移到其他國家，可以對曹操的鄰近都市施行計謀應該會有效果的，因為計謀的成功與否將是維繫國家命脈的關鍵，因此應該賞賜賈詡才可。

擁有都市	宛
總人口	275,000
資金數目	4,000
軍糧數目	12,000
開發合計	540
商業合計	584
旗下武將	賈詡、胡車兒
總兵力	24,000



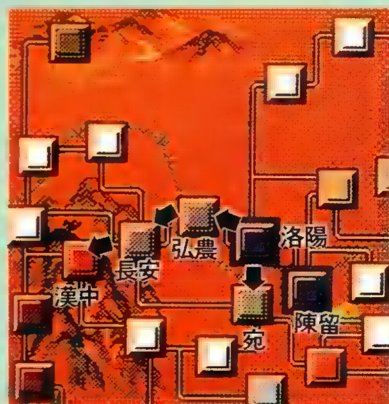
與曹操的敵對度高，若真的跟他戰起來，對策就如同「三國演義」之記載般，賈詡的計謀成了唯一的方法。

曹操



活用身邊豐富的人才，佔領弘農、宛、長安等地，並多加防範袁紹軍

利用袁紹將目光放在北方的時候，徹底把張繡、李傕擊潰，以擴大自己的勢力範圍。遊戲開始後不久的屯田制事件絕對要加以採用，可以將治水度提高到一〇〇，而開發度提高到二〇〇，曹操的手下文武官員相當齊全，為了能使計謀、軍事、人事等都得心應手，如何去增加執行指令就成了最大的課題，像徵兵這種會造成名聲下降的動作應加以禁止，因為有一點人才過剩的感覺，所以可讓部份的人出去修行以提高其能力及威名，這樣會比較有效率些。



初期先向西前進，然後等兵力儲備充足後，再與袁紹一決雌雄，這樣依照史實的發展去做會比較好。在西進的時候，也可以與敵對度較低的馬騰同盟去攻打張魯。

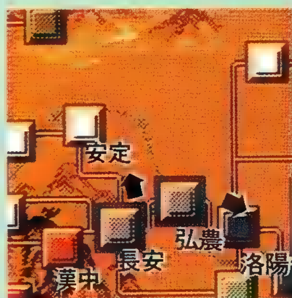
擁有都市	許昌、洛陽
總人口	665,000
平均民忠誠度	70
資金數目	7,800
軍糧數目	21,400
開發合計	736
商業合計	944
旗下武將	典韋、荀彧等25名
武將平均武力	67.77
武將平均智力	64.15
武將平均政治	60.69
總兵力	101,000

李傕



與其他君主間的敵對度高，故無法期待與人同盟，而且手下武將的忠誠度低，因此務必給與充份的賞賜，而且要設置人事官以確保人才不致流失。本劇情中，只有靠自己的努力去突破難關啦！對於曹操及馬騰的動向要嚴加注意才行。

擁有都市	弘農、長安
總人口	648,000
資金數目	15,400
軍糧數目	27,600
開發合計	732
商業合計	1,194
旗下武將	郭汜、鍾繇等4名
總兵力	56,000



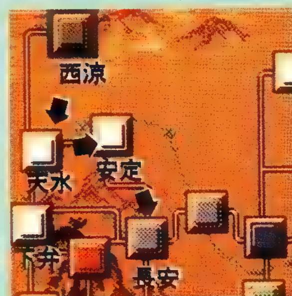
與劉表、張魯的敵對度稍低，若能與他們締結同盟，情況會比較樂觀點。

馬騰



首先要在西涼重覆進行募兵及訓練的動作，以保有超越李傕、張魯的兵力，然後再一口氣佔領天水、安定，並攻進長安；另外，由下弁進攻劉璋，並將投緣的武將收爲自己的部將，雖然困難度比較高，但也不失爲一種好戰略。

擁有都市	西涼
總人口	206,000
資金數目	3,800
軍糧數目	14,200
開發合計	396
商業合計	306
旗下武將	馬超、龐德等8名
總兵力	51,000



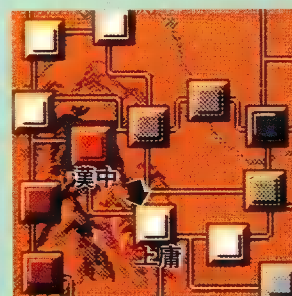
若是要進攻長安的話，希望能事先與劉璋締結同盟。

張魯



馬上就想要打敗李傕及劉璋是不可能的，因此應將目標放在佔領空白地上庸以增加稅收。另外，幸運的是漢中的政局穩定，因此可將全力放在治理上庸的內政上，因爲楊松在外交上顯得軟弱無能，應該將他調到內政單位去服務。

擁有都市	漢中
總人口	220,000
資金數目	3,900
軍糧數目	14,000
開發合計	194
商業合計	424
旗下武將	張衛、閻圃、楊松
總兵力	30,000



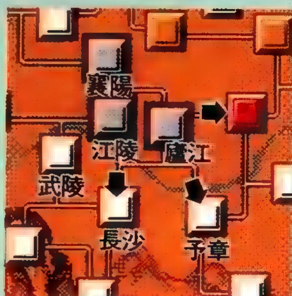
因爲與劉璋的敵對度高，因此對於徵兵這件事不要猶豫不決，應該儘早增強兵力。

劉表



若立刻出兵攻打盧江，頭一仗雖可戰勝孫策，但自己也會受到重創。但若能將俘虜到的周瑜、黃蓋等人全部斬首的話，則孫權就無法再反擊了。之後就好好致力於內政建設吧！如此一來，與孫權間國力的差距就會逐漸拉大。

擁有都市	襄陽、江陵、江夏
總人口	832,000
資金數目	13,600
軍糧數目	23,000
開發合計	1,210
商業合計	1,692
旗下武將	甘寧、韓嵩等10名
總兵力	60,000



立刻攻打盧江，然後將周瑜等人斬首，並錄用在野的魯肅也是一種方法。

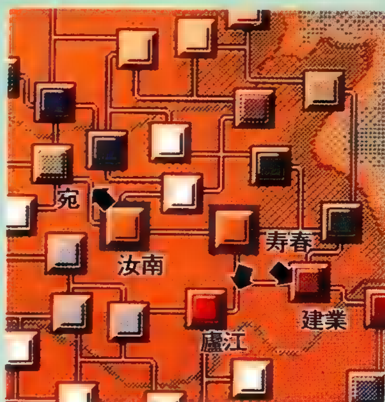
袁術



向孫策借得玉璽後即登基稱帝，並朝統一霸業前進

因手中握有玉璽，所以名聲很高，但手下武將很少，因此遊戲開始時先讓所有的武將都去擔任人事官以進行錄用人才的工作，雖然在野武將的能力並不高，但有總比沒有好；雖然可以進攻宛，但佔領宛之後的領土將與曹操相鄰接，從此將更陷入苦戰中；

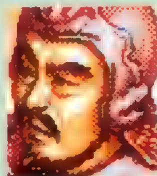
另外，當有了相當程度的兵力差距時也可以去攻擊孫權，因為尚有撤退的都市，但此時可能會讓劉表坐收漁翁之利，反而被他擊敗；而要打敗劉繇雖是一件輕而易舉的事，但並沒有什麼好處可得，因此要怎麼做？只有讓您自己決定了。



若是什麼事都不做，一直等到明年三月的話，袁術將可做現成的皇帝，如此一來，旗下武將的忠誠度及民忠誠度都會自行提高，真是難得的事件。

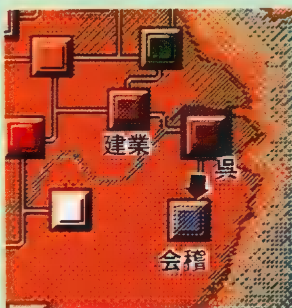
擁有都市	汝南、壽春
總人口	362,000
平均民忠誠度	54
資金數目	13,200
軍糧數目	21,600
開發合計	956
商業合計	972
旗下武將	紀靈、雷薄等4名
武將平均武力	63.2
武將平均智力	52.2
武將平均政治	34.6
總兵力	52,000

嚴白虎



周圍君主的勢力都相當強大，在加上本國的內政值低、手下軟弱無能、兵士少……等惡劣條件，已使處境瀕臨絕望邊緣了。利用在吳境內喘息的時候，伺機去錄用陸績、董襲二人以強化內政及軍事，但願在此期間，其他君主彼此間都已戰成兩敗俱傷了。

擁有都市	吳
總人口	232,000
資金數目	3,100
軍糧數目	13,600
開發合計	386
商業合計	438
旗下武將	嚴輿
總兵力	15,000



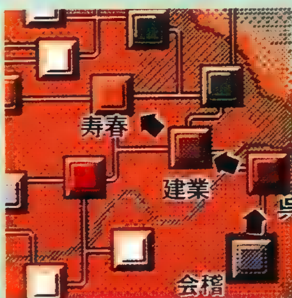
初期時，讓嚴輿擔任人事官以負責錄用在野武將的工作。

王朗



與劇情2相同，先後消滅嚴白虎、劉繇二人，以便將軍隊開往建業，之後就會形成被劉備、袁術、孫策三位豪強所包圍的情勢，此時要派與孫策相投緣的虞翻前往與其締結同盟，然後利用共同作戰去打倒袁術，這才是打開僵局的最佳策略。

擁有都市	會稽
總人口	166,000
資金數目	3,700
軍糧數目	13,2[illegible]
開發合計	346
商業合計	420
旗下武將	虞翻、周昕
總兵力	18,000



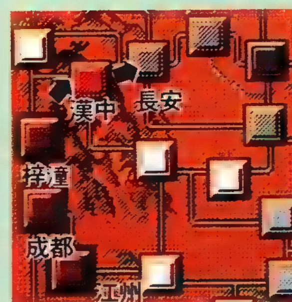
與劉備間的敵對度不高，若也能與他締結同盟的話，將可全力對抗袁術。

劉璋



因為張魯出現在漢中之故，所以要適當地把武將的所在都市加以重新配置一番才可。要派遣嚴顏、吳懿等武將到前線的梓潼，而將成都的內政官移動到江州去；要在曹操攻擊弘農之前奪取漢中，若是能比曹操先拿下長安的話，往後的發展將比較輕鬆。

擁有都市	梓潼、成都、江州
總人口	781,000
資金數目	11,600
軍糧數目	20,600
開發合計	1,140
商業合計	848
旗下武將	嚴顏、張松等15名
總兵力	80,000



是要攻打漢中、長安及中央地帶呢？或是靜悄悄地去攻佔空白地呢？

孫策



要成為江東小霸王或是要攻打荊州呢？

想要放棄盧江而將根據地移到予章，但又不想放棄該地的稅收時，可保留一位武將在此地，當袁術攻來的時候再放棄也不遲，在此之前，要設法提高予章的生產力並進行募兵，若能再將勢力擴大到鄱陽、盧陵等地而構成一個安全圈的話，就能夠對抗袁術這個宿敵了。但不必把部隊開到汝南這個激戰地區去，若能打倒劉表、劉璋，奪取橫跨揚、荊、益三州領土的話，連曹操也不足以對您構成威脅了。



若是決定要從盧江撤退出去的話，事先應盡可能去搜索並錄用此地的大量武將。

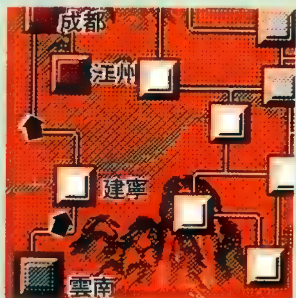
擁有都市	盧江
總人口	229,000
平均民忠誠度	68
資金數目	1,500
軍糧數目	12,100
開發合計	192
商業合計	442
旗下武將	周瑜、程普等11名
武將的平均武力	66.33
武將的平均智力	67.25
武將的平均政治	64.42
總兵力	23,500

新君主·雲南

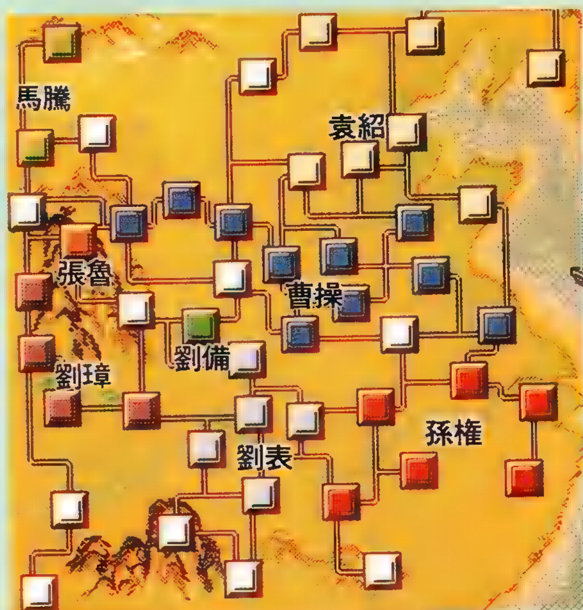


新君主的兵力比一般的君主要來得少，因此選擇與其他君主隔絕的空白地比較有利。開發度、治水度雖然低，但人口眾多的雲南是一處值得推薦的地點，一般而言，新君主所擁有手下武將都相當優秀，因此首先應致力於提高內政值，然後將目標放在三年後去攻打劉璋。

擁有都市	雲南
總人口	338,000
資金數目	約4,800
軍糧數目	約16,500
開發合計	232
商業合計	344
旗下武將	9名
總兵力	約41,000



若太熱衷於領土的擴張，很快就會與劉璋的領土相鄰接，此時恐怕就會遭到劉璋軍的攻擊。



劇情4

河北風雲起

二〇一年十月

官渡之戰獲勝的曹操，與想要扭轉局勢的袁紹，仍在河北繼續著賭命的一戰。



時代背景

袁紹滅了公孫瓚，統一河北；而曹操先後擊敗李傕、郭汜、呂布、袁術等人，建立了在中原的勢力。兩人以他們的霸業做為賭注的爭戰中，在兵力上握有優勢的袁紹一開戰就獲得勝利，但由於他在烏巢的兵糧基地被奪，且在官渡、倉亭戰敗時失去不少的文武人才，因此情勢對曹操是有利的。

在此期間，劉備投降曹操，並且對討伐呂布一事有所貢獻，後來接到獻帝的密詔，要劉備進行暗殺曹操的計畫，但因事跡敗露，於是輾轉投靠袁紹、劉表等人，劉表以上賓之禮來對待他，並讓他領兵屯駐新野，為日後對抗曹操先做準備。

另一方面，平定了江東的孫策與袁紹相呼應，要共同攻打曹操，但事情還在準備中就遇刺身亡，其弟孫權繼位，繼續為他的志業而努力。

從本劇情開始，可以看出天下將落入曹操之手，是相當於「三國演義」的第三十一回。

以自由之身的武將爲目標！

在野之武將

本劇情中要注意的在野武將有陳群、蔣琬二位軍師級人物，此二人都與劉備有著很深的關係，陳群在劉備失去徐州時與其斷絕關係改投向曹操陣營，蔣琬則是在劉備、諸葛亮去世後擔任蜀漢的承相，另外需注意的是，蔣琬是一位必須加以搜索才能找到的未發現武將。

陳群



武力／35　智力／93
政治／98　魅力／80
年齡／21　所在地／許昌

蔣琬



武力／54　智力／91
政治／94　魅力／84
年齡／27　所在地／零陵

其他勢力之武將

與現在所侍奉的君主相處的不太好，忠誠度一直很低，而且是一位很有能力的武將，能滿足上述條件的武將是我們拉攏的最佳對象，但幾乎在所有的劇情中都找不到這樣的人。而甘寧及法正就是屬於這類稀有的武將，在賞賜他們之前，應採用速攻戰術將他們拉攏過來。

法正



武力／50　智力／94
政治／89　魅力／67
年齡／26　君主／劉璋

甘寧



武力／96　智力／60
政治／34　魅力／71
年齡／27　君主／劉表

這就是我們推薦的君主！

乍看之下，會覺得本劇情對袁紹相當有利，事實上，本劇情是發生在官渡之戰後的歷史，故袁紹喪失了大部分的優秀人才，就兵力而言，也是曹操比較多，因此想扮演袁紹來扳回局勢是相當困難的，故初學者應該退一步選擇曹操最適當。

本劇情中，群雄間的淘汰不斷地發生，可稱得上是強豪的君主除了曹操及袁紹外，就只剩孫權、劉表、劉璋三位君主，他們的國力、人材、兵力都不及曹操般的充實，可以說是專爲中級者設計的，其中以孫權的軍事力最爲充實，是能打敗曹操的第一人選，而劉表與劉璋間的敵對度低，若是能夠同盟來對抗曹操的話，對戰局而言是相當有利的。

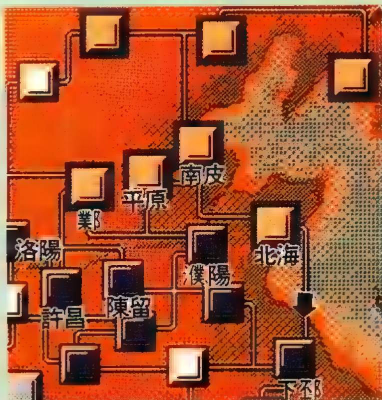
對上級者而言，最適合的君主應該是劉備了，由往例可知他只有在人才方面可以與大國相比較，而金錢、兵糧都相當匱乏，而且在列強林立的局勢下只擁有2萬不到的兵力，真的能夠渡過如此惡劣的環境，完成復興漢王朝的使命嗎？

袁紹



想要捲土重來，以洗刷官渡之戰的恥辱

為了阻止曹操軍隊的入侵，北部都市裡的武將只留下一人以便徵收稅賦，而將其他的人全部移到與曹操領土相鄰接的都市。儘管如此，在人才方面不管是質或量都很差，因此暫時不要想先發制人，要先強化本身的軍備，不要給敵人有機可趁，當曹操等到不耐煩而去攻打其他君主的時候就是我們的機會。要進攻曹操領土的時候，因為陳留、洛陽的守備相當堅固，因此最好從北海向下邳攻擊，可是曹操的反擊能力也是非常強的，因此佔領後若會造成防禦力不足的話，就暫時先忍耐一下吧！



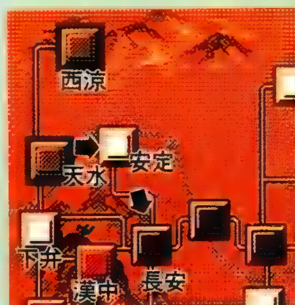
就武將人數已降為曹操人數一半以下的袁紹而言，此時應設法將領土內的所有武將加以錄用，在北部都市裡有許多姓公孫的武將，同時也不要忘了北海的徐盛。

擁有都市	襄平、鄴、南皮等7個都市
總人口	1,575,000
平均民忠誠度	69.1
資金數目	11,000
軍糧數目	19,000
開發合計	2,706
商業合計	2,926
旗下武將	審配、逢紀等18名
武將平均武力	61.42
武將平均智力	58.68
武將平均政治力	50.63
總兵力	144,000

馬騰



馬騰的初期戰略在劇情1到劇情5都大同小異，在此將傳授您一點技巧，就是立刻讓馬超及其他數名猛將出去修行，當他們回國後，由於威名已提高，就可以將他們升官，如此一來，就可以讓持有兵力大幅的增加。



到目前為止與曹操的敵對度以本劇情最高，因此要特別注意。

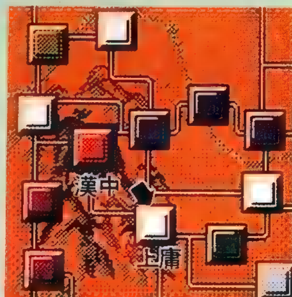
擁有都市	西涼、天水
總人口	356,000
資金數目	6,600
軍糧數目	17,200
開發合計	754
商業合計	496
旗下武將	馬超、韓遂等12名
總兵力	81,000

張魯



漢中的民忠誠度很高，因此可以大膽地去進行徵兵；環顧四周都是敵對度相當高的強敵，因此若想不被吞噬就必須加強軍備，另外，若要解決手下武將不足的問題，應該攻佔擁有大量在野武將的上庸；至於馬騰可以利用計謀來削弱其勢力。

擁有都市	漢中
總人口	241,000
資金數目	6,200
軍糧數目	16,800
開發合計	228
商業合計	452
旗下武將	張衛、閻圃、楊松
總兵力	40,000



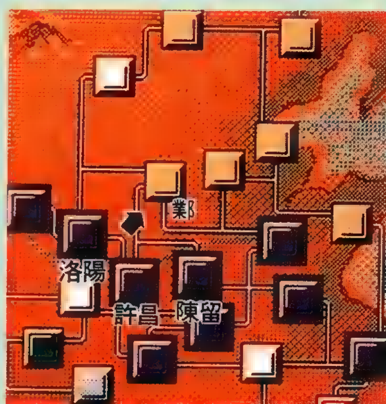
附近的勢力之中，只有劉表的敵對度比較低，因此最好能與他締結同盟。

曹操



最大的敵人還在河北，舉全力將袁紹殲滅吧！

可以說是本劇情中的最大勢力，但因敵人分佈在四周須加以注意；全面性地挑起戰爭對我方相當不利，因此須事先對「要攻擊」、「要防衛並進行內政建設」的區域加以分隔出來。首先，與史實所敘述的一樣去攻打北方的袁紹，因為若讓實力僅次於曹操的袁紹的勢力坐大的話，將是一件相當麻煩的事，北方平定之後，就可以全心全力地去進行南下政策，最先要攻擊的都市應該是鄴，但因為敵人的援軍會出現很多，因此我方也應該動員各都市的兵力來支援，可以預測戰況將如同本劇情的標題一樣。



曹操與袁紹、馬騰的敵對度非常地高，因此集中兵力對抗袁紹的同時，最好也能保留適當的兵力在長安，由於擁有衆多的武將，所以這並不是一件困難的事。

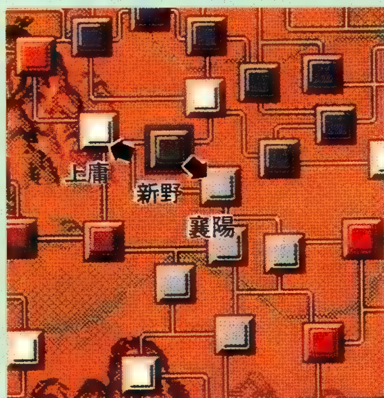
擁有都市	陳留、洛陽、長安等10個都市
總人口	2,538,000
平均民忠度	65.8
資金數目	12,400
軍糧數目	25,500
開發合計	4,438
商業合計	5,102
旗下武將	郭嘉、張遼等8名
武將平均武力	59.88
武將平均智力	66.53
武將平均政治	61.63
總兵力	213,500

劉備



身處新野，卻心繫荊州，亂世之奸雄將永無寧日！

身邊並無軍師級的人才，因此務必要錄用到徐庶；手下武將數目相當多，所以防衛兵力相當龐大，但此時若只靠新野的稅收來支付是不夠的，應儘早佔領上庸這個空白地；雖然可以進行掠奪、徵兵等動作，但這與德高望重的劉備形象不符，這樣的話，最好還是與他國同盟，然後再請他們援助吧！為了擴大勢力範圍，最快的方法就是奪取因與孫權爭戰而變得國力薄弱的劉表領地，在「三國演義」中諸葛亮所提出的方案還是最佳的領土擴張政策。



除了人才之外，劉備在其他方面都是最差的，然而與周圍君主間的敵對度，除了曹操之外其他的都不太高，因此適合現狀的對策就是與其他君主同盟，並請求他們的援助。

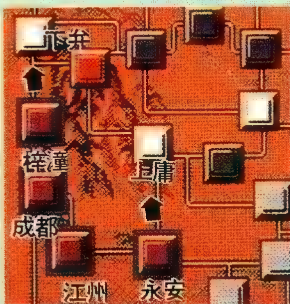
擁有都市	新野
總人口	194,000
平均民忠誠度	74
資金數目	2,400
軍糧數目	9,000
開發合計	512
商業合計	372
旗下武將	趙雲、周倉等11名
武將平均武力	67.25
武將平均智力	59.08
武將平均政治	52.58
總兵力	19,500

劉璋



讓黃權等人擔任內政官，並派遣賦有特殊職務的武將前往建寧、雲南等地，另外，要特別注意手下的忠誠度是否有發生下降的現象，等軍備強化之後，再去攻佔下弁、上庸兩地；避免與敵對度較低的劉備、劉表二位君主發生衝突，還是去攻打張魯吧。

擁有都市	梓潼、江州、成都、永安
總人口	1,055,000
資金數目	12,500
軍糧數目	29,100
開發合計	1,530
商業合計	1,334
旗下武將	張任、法正等16名
總兵力	107,000



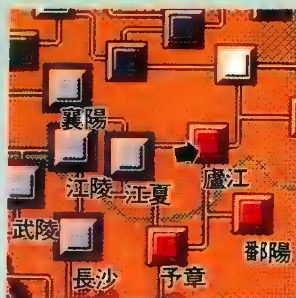
法正、張松是與劉備相當投緣的武將，因此不要疏於對他們賞賜，設法將他們留在身邊。

劉表



擁有四次執行指令是其最大的長處，應設法與劉備、劉璋同盟去打倒孫權，所有太守的忠誠度都不高，因此最好都換成值得信賴的武將。另外，要錄用魏延、賞賜甘寧，讓黃忠、文聘二人負責軍事大事。

擁有都市	襄陽、長沙等5個都市
總人口	1,210,000
資金數目	17,900
軍糧數目	31,400
開發合計	1,820
商業合計	2,592
旗下武將	蒯良、黃忠等16名
總兵力	107,000



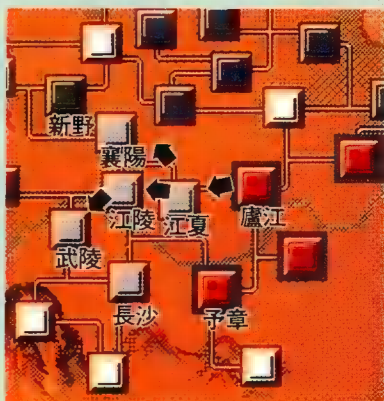
堪稱是所有君主中財力最雄厚的一位，因此要善用資金，去達成與曹操結盟的任務。

孫權



討伐劉表以報兄孫策之仇，將在揚、荊二州迎擊曹操

會稽的民忠誠度很低，因此要對孫靜授予特殊職位，然後派他去進行巡察的工作；當前所面臨的敵人應是劉表，而首先要做的事就是提拔與您非常投緣，但忠誠度低落的武將甘寧，若是現在調動建業、吳、會稽三地的兵力，也是可以向劉表開戰的，但因爲與曹操的敵對度很高，這樣做會相當的危險，最好還是先在各地募兵，並進行訓練。因爲您擁有優秀的手下，故應該能夠在一年之內攻下江夏、武陵才對，另外，爲了不讓劉備先奪下襄陽，所以一開戰後就要不斷地向前攻擊，直到敵人被消滅爲止。



與劉備間的敵對度不高，故可以與他締結同盟，可是在打倒劉表之後，爲了能夠得到劉備旗下的武將，因此同盟的時間不宜太長。

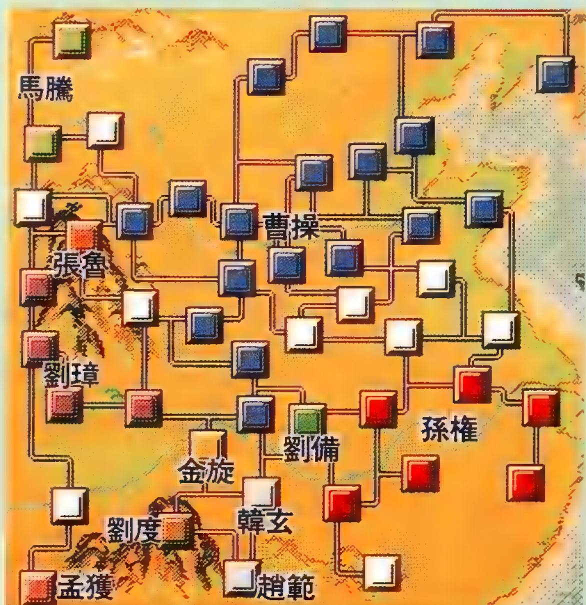
擁有都市	吳、建業、廬江等6個都市
總人口	1,376,000
平均民忠誠度	64
資金數目	10,100
軍糧數目	23,600
開發合計	1,838
商業合計	2,742
旗下武將	諸葛謹、甘寧等29名
武將平均武力	61.97
武將平均智力	65.13
武將平均政治	56
總兵力	138,500

劇情5

臥龍出淵

二〇八年十一月

對控制了有一半天下的曹操而言，統一大業已是指日可待的事，但卻在赤壁與孫權、劉備等人相互對峙。



時代背景

袁紹死後，河北諸雄為了想成為他的繼承人而紛爭四起，最後被曹操所平定，使得三分之二的天下都掌握在曹操手中。對曹操而言，他的下一個目標就是劉表所統轄的荊州，由於劉表的病死，在荊州也發生了爭奪後繼者的情形，但幸好在曹操的大軍到達之前，荊州就被平定了。位於荊州的劉備一心想要突破現況，於是聽取了諸葛亮的計策，聯合了孫權來共同對抗曹操。

率領大軍兵臨城下的曹操也有許多弱點，首先，曹軍經長時間的跋涉相當疲憊，且一時之間無法適應當地的水土，因此兵士陸續病倒。另外，曹操中了周瑜的計謀，把昔日的劉表旗下大將中擅長水戰的曹軍水師大都督蔡瑁、張允二人給斬了，使得曹軍之中無人可擔任水師的指揮官，反觀孫權、劉備這一方，雖然兵力較少，但孫權麾下卻擁有為數不少的優秀水師指揮官。

在這樣的狀況下，開啓了史上著名的「赤壁之戰」，本劇情是從「三國演義」的第四十九回開始的。

以自由之身的武將爲目標！

在野之武將

全部武將中，大概有半數是現役武將，而在野武將相當的少，但在這極少數的人當中，也存在著不少的人才，即曾在劉備創建蜀漢過程中盡過力的龐統及馬良二人。此二人都是屬於不去搜索就不會出現的未發現武將，非常值得各位多花一點時間下指令搜索。

馬良



武力／28　智力／92
政治／93　魅力／88
年齡／22　所在地／江夏

龐統



武力／56　智力／98
政治／86　魅力／85
年齡／31　所在地／江夏

其他勢力之武將

遊戲在進入中盤後，登場之武將都幾乎與其所侍奉的君主相處融洽，因此想從其他勢力中挖角，將變得愈來愈困難了。左邊兩人中的魏延，他不太注重義理，因此很容易拉攏過來，但張松就不同了，即使是跟他相當有緣份的劉備想要錄用他，也不一定會成功喔！

張松



武力／20　智力／92
政治／86　魅力／69
年齡／39　君主／劉璋

魏延



武力／94　智力／48
政治／37　魅力／56
年齡／27　君主／韓玄

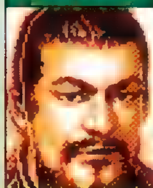
這就是我們推薦的君主！

本劇情是赤壁之戰快爆發前的劇情，此時曹操的勢力就快要覆蓋整個天下了，其空前的強勢根本找不到足以與之抗衡的勢力，孫權、劉璋在生產力、兵力、人材各方面和曹操相較之下，都顯得不夠成熟，因此想要扭轉形勢，可說是一件非常困難的事。當然，在此想要說的就是「適合初學者的君主是曹操」，但因爲領土過多使得一時之間無法適應，反而感到傷腦筋。因此基本上，本劇情是適合中級者以上的人來玩的。

打倒曹操的人選中，可能性比較高的有孫權、劉璋、馬騰，而該三人都是適合中級者來扮演的君主，與曹操這位對手之間將有接二連三的苦戰。而孫權底下人才濟濟，因此可以加以活用，說不定還能夠將赤壁之戰的情景重現。

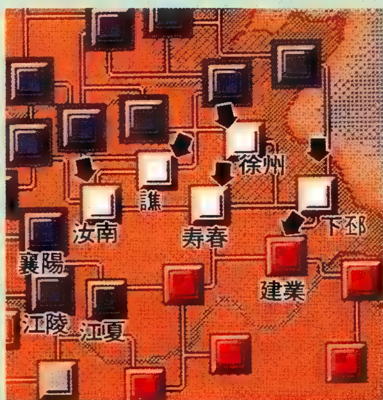
而適合上級者的有劉備、張魯、孟獲。而如果這樣還無法滿足您的話，可嘗試扮演韓玄、趙範、金旋、劉度等各位所熟悉的弱小四人組，這四人是專爲超上級者所設計的，其中韓玄鄰接曹操及孫權，故必須設法與他們建立良好關係才行。

曹操



不一定要堅持在赤壁進行戰鬥，而最好是在江東、益州一帶展開戰鬥

的確像是一張即將在荊州揭開戰爭序幕的配置圖，但這對曹操而言，是一事倍功半的戰略，因此最好的方法就是調動其精銳部隊，從東邊進攻孫權，或是從西邊進攻劉璋。另外，可以將在北方閒著無事的武將安置在江陵、襄陽裡，只要兵士數量比人家多，就不用擔心遭到別人的攻擊；與孫權、劉璋進行戰鬥的時候，位於荊州的劉備及4位君主之間也應該正互相鬥爭著，因此該地區就等他們的實力削弱之後再來處理吧！



是要先攻打劉璋還是孫權呢？這就沒有定論了，但最好是先把精銳部隊開往河南一帶的空白地去攻打孫權，這樣一來還可以提高稅收。

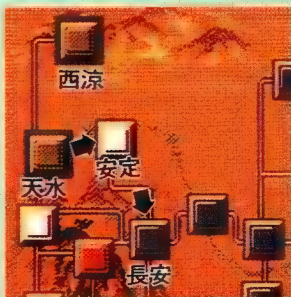
擁有都市	鄴、洛陽、長安等18都市
總人口	4,949,000
平均民忠誠度	70.1
資金數目	26,100
軍糧數目	50,600
開發合計	7,804
商業合計	8,912
旗下武將	司馬懿、許褚等71名
武將平均武力	57.60
武將平均智力	66.85
武將平均政治	62.30
總兵力	387,000

馬騰



因為缺乏政治力高的手下，故無法期待在內政方面有所發展，所以最好是在2都市裡進行募兵，然後將兵力集中在自己族人及龐德、韓遂底下，積極操練，等訓練度提高後，再將握有兵力的武將往安定集結，準備進攻長安。集結兵力以十萬人為目標。

擁有都市	西涼、天水
總人口	374,000
資金數目	4,700
軍糧數目	23,000
開發合計	842
商業合計	510
旗下武將	馬超、龐德等12名
總兵力	92,000



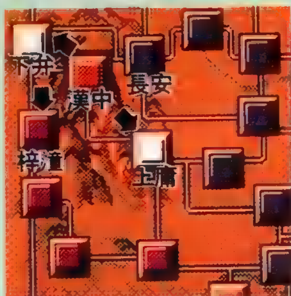
馬超與法正之間相當投緣，試著去拉攏看看，運氣好的話，說不定可以得到一名軍師。

張魯



乍看之下，長安、梓潼好像可以輕而易舉地將它攻下，但因爲將會遭遇到來自許多都市的敵人援軍，故實際上是一件非常困難的事。以錄用的方法來增加武將數目是當務之急，幸好君主的能力很高，很容易錄用到人，等武將數目增加後，再去想戰爭的事吧！

擁有都市	漢中
總人口	269,000
資金數目	4,100
軍糧數目	19,200
開發合計	236
商業合計	488
旗下武將	張衛、閻圃、楊松
總兵力	48,500



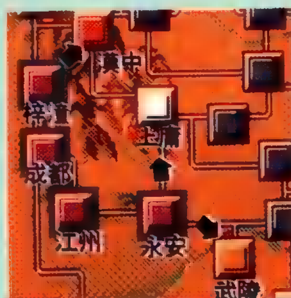
與曹操間的敵對度並不高，因此遊戲開始時最好能與他締結同盟以蓄積國力。

劉璋



擁有優秀的旗下，而且領土遠離強權國家，因此有充裕的時間去經營內政及挑選人才，但是自己的手下也是很容易就成爲別人挖角的對象，因此不要吝於去賞賜他們；要隨時注意其他勢力的動向，若發現有因戰爭而變得兵力薄弱的都市，就去攻佔它吧！

擁有都市	梓潼、成都、永安、江州
總人口	1,121,000
資金數目	14,200
軍糧數目	25,600
開發合計	1,670
商業合計	1,392
旗下武將	李嚴、法正等20名
總兵力	138,000



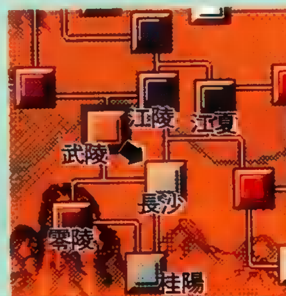
法正、張松兩位軍師都與劉備相投緣，因此要加以注意。

金旋



不論是國力或財力都是弱小四君主中最差的，而且與許多都市相鄰接，情況非常的惡劣，但是，與曹操締結同盟成功的機率比其他君主要來得高，同盟之後可要求共同出兵，去攻取資源豐富的長沙，若能拉攏到魏延的話，才有勝算的可能。

擁有都市	武陵
總人口	130,000
資金數目	5,200
軍糧數目	15,200
開發合計	264
商業合計	222
旗下武將	鞏志
總兵力	24,000



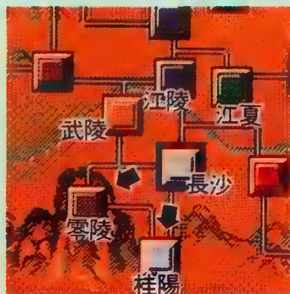
跟曹操達成同盟與否將影響未來的發展，一旦成功的話，就可以從曹操那裡獲得資金、兵力的支援。

韓玄



雖擁有黃忠、魏延等良將，但與其他君主間的敵對度高，故很容易成爲被攻擊的目標，因此當魏延的忠誠度提高、兵士增加之後，立即攻取桂陽或零陵以變換根據地，放棄長沙雖然有點可惜，但該處實在太危險了。

擁有都市	長沙
總人口	217,000
資金數目	5,300
軍糧數目	15,100
開發合計	270
商業合計	614
旗下武將	魏延、黃忠
總兵力	24,000



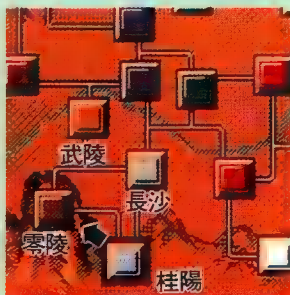
在輪到自己下指令之前，也許魏延已被別人挖角走了，此時就該死心了。

趙範



是弱小四君主中罕見的內政型君主，而且相鄰接的都市也不多，因此韓玄若沒有向您侵略的意圖時，就先好好地治理內政吧！因爲旗下武將只有1人，因此人才的確保也是當務之急，當錄用到適合戰爭的武將時，再去攻打零陵吧！

擁有都市	桂陽
總人口	180,000
資金數目	5,100
軍糧數目	15,300
開發合計	304
商業合計	172
旗下武將	鮑隆
總兵力	24,000



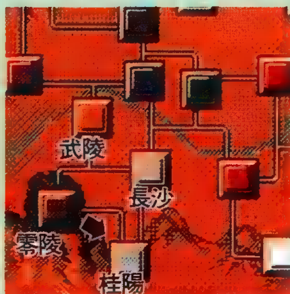
是四君主中擁有人才最少的一位，而桂陽境內也沒有在野、未發現武將，故情勢相當不利。

劉度



雖然武陵是一處很容易攻下的都市，但因生產力低、且與曹操等大勢力相鄰接，故是一處相當危險的地方，因此應該選擇難度稍高的桂陽攻擊，雖然人才比趙範多，但還是希望能再獲得一位良將，當然最佳的人選還是魏延。

擁有都市	零陵
總人口	219,000
資金數目	5,000
軍糧數目	15,400
開發合計	276
商業合計	224
旗下武將	邢道榮、劉閒
總兵力	24,000



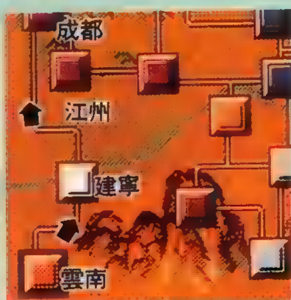
打倒其他三位君主後，與曹操同盟去奪取劉備旗下的人才。

孟獲



沒有半個適合內政、外交、計略的手下，因此只好不斷地進行徵兵及訓練，但為了避免造成百姓叛亂，故也不可忘了進行巡察的工作，當訓練度提高之後，就命令所有武將出兵成都，若是擁有8萬兵力的話就能戰勝。

擁有都市	雲南
總人口	359,000
資金數目	10,100
軍糧數目	20,600
開發合計	296
商業合計	398
旗下武將	祝融夫人等7人
總兵力	62,000



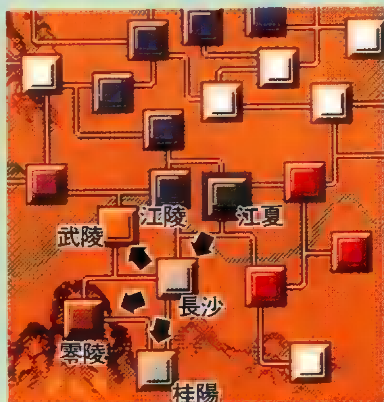
由畫面上可以知道只有一個戰略可用，那就是增加兵力、提高訓練度，然後去攻打成都。

劉備



以短時間攻下成都呢？或等待滅亡呢？劉備的路只剩這二條可走了

強大的曹操軍確實是一大威脅，可是，若能對那些曾經是劉表手下且忠誠度低的武將進行造謠的工作，並與孫權同盟的話，就應該可以抵擋幾個回合的。若想統一天下，就必須在遭到曹操攻擊前拿下南荊州地帶，首先遭遇到的將是韓玄，此時可利用單挑來擊敗黃忠、魏延，盡力將戰爭所造成的損失抑制到最小，接著若能併吞武陵、桂陽、零陵的話，就能得到與曹操對抗所需的生產力；依照史實的發展來玩，應是最安全的方法。



前幾個月裡所執行的指令將影響到未來的勝負，首先應該與孫權締結同盟，接著是募兵，並將兵力集中在關羽、張飛、趙雲底下，且加以訓練，同時也必須準備對韓玄發動攻勢。

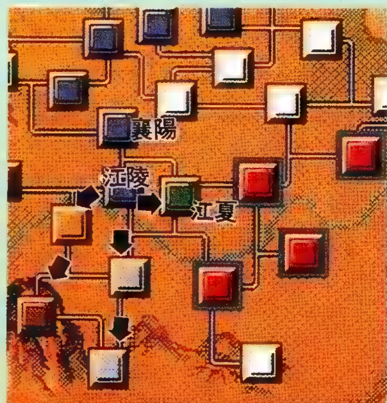
擁有都市	江夏
總人口	158,000
平均民忠誠度	76
資金數目	4,500
軍糧數目	9,600
開發合計	476
商業合計	428
旗下武將	諸葛亮、趙雲等21名
武將平均武力	63.09
武將平均智力	63.14
武將平均政治	55.59
總兵力	28,500

孫權



在魏國大軍集結的荊州開戰相當不利，是應該先攻擊劉備還是曹操呢？

首先把遠離敵人的都市裡的兵士、猛將調到前線，「向曹操全面開戰或是設法避開呢？」是遊戲一開始就面臨的重大抉擇，若是決定要開戰的話，就以劉備作爲南方的後盾，而將兵士調往北方的空白地，準備向曹操的領土開戰。在北方大多是忠誠度低的武將及太守，因此先向敵軍進行流言的散布，之後再使用造反、煽動的謀略應該會比較有效，若是決定要避開戰爭的話，就把北方的空白地當作是緩衝地帶，直接去攻打江夏及南荊州，然後將劉備、韓玄的旗下的良將收服，使其加入我方陣營中。



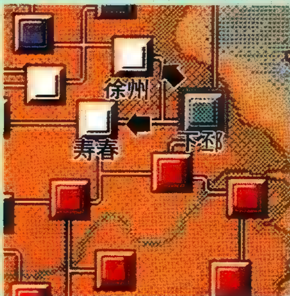
馬上與曹操的對決或是以後再戰比較好呢？若能攻下江夏，就可以利用搜索來得到馬良、龐統二人，並對俘虜到的人才加以錄用，當取得荊州、益州之後，再去對抗曹操吧！

擁有都市	吳、建業、會稽等6都市
總人口	1,470,000
平均民忠誠度	73.3
資金數目	14,800
軍糧數目	26,400
開發合計	1,982
商業合計	2,902
旗下武將	呂蒙、陸遜等43名
武將平均武力	61.02
武將平均智力	65.59
武將平均政治	60.18
總兵力	249,500

新君主・下邳



建寧、廬陵兩地因處處受限制，無法靈活移動，故相當危險。從攻守兩方面加以考量，還是以下邳爲根據地比較適當；根據與新君主的投緣程度，來選擇與曹操同盟或是與孫權同盟，首先要表現的大方一點去向對方進貢，等同盟之後，再請對方援助，好好地把他敵回來。



下邳周圍的空白地中擁有開發度高，甚至可以進行交易的都市。

擁有都市	下邳
總人口	188,000
資金數目	約4,800
軍糧數目	約17,500
開發合計	702
商業合計	436
旗下武將	9名
總兵力	約41,000

弱小四君主之會談

韓玄

趙範

金旋

劉度

&
諸葛亮


趙四君主的還擊

趙範 在下趙範是也！

金旋 金旋是也。

韓玄 韓玄是也。

劉度 在下劉度。

全體 四人湊在一起剛好是荊州的弱小四人組。

諸葛亮 哎呀，叫我來此有何目的呢？

金旋 我及韓玄實在很懷疑能不能活過第一回合，即使大家不計前嫌地交往也略感不太合得來。

韓玄 沒錯，可是為了生存下去，我們擬出了一套劃時代的方法。

劉度 不錯，若是我們能夠達成大和解，而且團結一致對外的話，劉備就不足為懼了，那就稱之為……

全體 「四君主同盟戰線」的策略。

諸葛亮 （怎麼想出如此沒有品味的名稱……）

趙範 如何呢？是不是很棒啊！

金旋 真是不錯，以往一直被稱為「狗咬狗」啦！「四個笨君主」啦！之類的，評價真是低的太離譜了，現在終於是我們翻身的時機來了。

劉度 即使突然遭到敵人的攻擊，也可以向附近的同盟國請求援軍支援，在援軍到達之前，若能守住不被消滅的話，就有機會扭轉局勢了。

趙範 嘿！若我們四人組合起來就所向無敵了。

畢竟仍是「狗咬狗」？

諸葛亮 哼，真是受益不淺，可是援軍只能派遣一位君主呀！

金旋 那……那若讓援軍去奪取敵人的兵糧，總是行的通……（好像沒什麼信心）

趙範 那麼的話，我的桂陽並不與金旋的武陵相接鄰，只好請韓玄幫忙啦！

金旋 什麼？你以為我孤單一人很高興嗎？哼！

韓玄 那麼……但因為我位於最前線，因此即使接到各位的求援，也沒辦法抽身前往支援啊！

劉度 不行，真是狡滑，我們是生命共同體呀！因此不管是前線或後方都要團結一致。

韓玄 好了，真是囉唆，不跟你們這些弱小勢力聯合了，憑我自己的力量也足以統一荊州南部的，黃忠、魏延我們走吧！

金旋 竟然還有這樣的事發生，還好我已埋伏魏延進行「反間」成功。

劉度 讓金旋先出招了。

趙範 唉……要是我的智力能高一點兒的話，那我也能進行反間計了。

全體 原來！你們真是……無法忍受了！決定還是跟你們拼了！

（荊州南部，紛爭四起，錯愕之餘的諸葛亮終於找到了入蜀的曙光，只要花四個月，就可以把因相互爭戰而變得更弱的四君主消滅的。）



劇情6

三國鼎立

二一九年七月

在臥龍、鳳雛二位軍師的扶助下，劉備成功地進軍蜀地，但為了爭奪荊州，使三國之間激起了戰火。

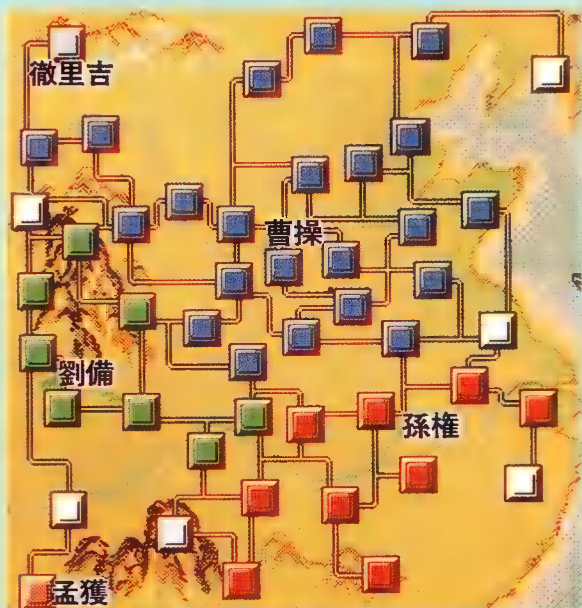
時代背景

赤壁之戰，周瑜、諸葛亮等人大敗曹操，但曹操的勢力未見任何衰減，而且晉升為魏公、魏王的官階，使其在魏國中的地位尤如磐石般的穩固。

另一方面，劉備向孫權「借取」荊州用來養兵，並充當益州劉璋的援軍與漢中的張魯作戰，後來經新加入陣營的龐統所說服，決定兵進蜀地，在激戰之中，劉備雖然喪失了龐統，但最後還是攻下成都、降伏劉璋，接著，在漢中與曹操爭戰，勝戰的劉備仿效漢高祖劉邦自稱為漢中王。

在此期間，孫權一心想奪回「借給」劉備的荊州，但因守將關羽阻擋在前無法出手，於是暗中與曹操進行合作，準備進軍荊州。

三國終於鼎足而立，此時的焦點將集中在荊州，本劇情從「三國演義」的第七十三回開始。



以自由之身的武將爲目標！

在野之武將

本劇情初期的在野武將只有蔣義渠一人，可是若透過搜索還是可以發現幾位武將，像是後來成爲魏國名將的鄧艾，還有爲了反抗司馬氏的專橫作爲而發動叛變的文欽。其他的武將因爲都尚未成年，只有耐心等待了。

文欽



武力／83　智力／45
政治／36　魅力／42
年齡／20　所在地／譙

鄧艾



武力／87　智力／94
政治／88　魅力／75
年齡／23　所在地／襄陽

其他勢力之武將

徐庶、姜維是重義氣的武將，但他們跟曹操都不太投緣，因此若能扮演與他們非常投緣的劉備的話，就很有可能將他們拉攏過來，可是，不論是在野武將鄧艾、或是姜維，這些「三國志」中的人才也都在世代交替著，徐庶可能是年齡的緣故，武力比以往下降了一點。

姜維



武力／93　智力／96
政治／81　魅力／87
年齡／18　君主／曹操

徐庶



武力／64　智力／97
政治／86　魅力／85
年齡／47　君主／曹操

這就是我們推薦的君主！

本劇情是正當呂蒙、陸遜要攻打關羽前的情景，是劉備人生的顛峰時期，不僅武將人數比曹操多，而且兵力也比孫權多，因此比起擁有最多領土的曹操，劉備反而更適合初學者來扮演。

各勢力被淘汰到這種地步時，外交的重要性就相對提高，此時，曹操與劉備間的敵對度很高，因此外交上的決定權就握在孫權手中，而且與曹操、劉備不同的就是孫權背面並無異民族君主的存在，使得在戰略上的選擇就比較多，所以孫權可以說是一位值得中級者去扮演的君主。

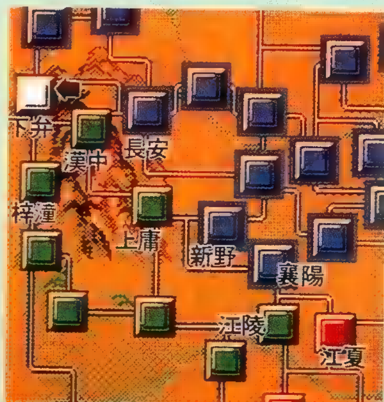
適合上級者扮演的君主是孟獲及徹里吉，孟獲擁有很好的軍事力，但在他14名武將之中，卻沒有任何一個人的政治力超過40，智力最高也只有67，因此是否能有效地施用計謀令人懷疑。而兵力、武將數等各方面條件都相當不利的徹里吉，是屬於超上級者的程度。

曹操



對最強的魏國施用計謀是沒用的，吳、蜀二國將臣服在我之下了！

所有的君主都在覬覦著本國的領土，這也是身爲最大勢力者所常有的煩惱，與孫權、劉備相較之下，就可察覺每個都市裡的武將數目比人家少，因此最好將後方的武將調到前線去固守，若遭到敵人攻擊時，故意撤退也是一種戰術。在故意讓給敵人數個都市，使得敵人的武將分散之後，再加以還擊，可說是斬肉斷骨的戰術；因爲擁有雄厚的金錢及兵糧，故可資助孟獲以增強他的實力，對劉備的後方產生威脅。



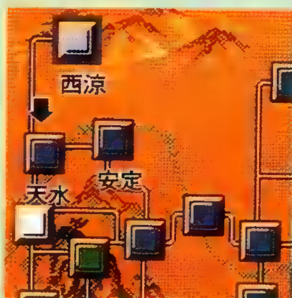
首先把所有的空白地都佔滿，若是動用大量的資金還是有可能與孫權締結同盟，如此一來，眼前的敵人就只剩劉備一人了，然後聯合孟獲，慢慢地削弱蜀國的力量吧！

擁有都市	鄴、洛陽、長安等22個都市
總人口	6,042,000
平均民忠誠度	73.9
資金數目	40,800
軍糧數目	86,000
開發合計	10,182
商業合計	11,040
旗下武將	司馬懿、徐晃等69名
武將平均武力	60.68
武將平均智力	65.54
武將平均政治	61.03
總兵力	539,000

徹里吉



即使讓手下武將都擁有最大的兵力也無法攻下天水，因此只有努力加強軍備以確保不被消滅，然後再等待時機的到來，當曹操攻擊吳、蜀二國時是唯一的好機會；即使是智力最高的雅丹也無法施加計謀。



爲了攻下天水，必須在敵人援軍到達之前佔領所有的都市。

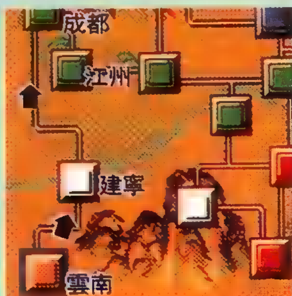
擁有都市	西涼
總人口	271,000
資金數目	10,200
軍糧數目	15,600
開發合計	512
商業合計	322
旗下武將	雅丹、越吉等5名
總兵力	65,500

孟獲



與劇情5中的劉璋情況不同，即使讓所有武將都擁有最大的兵力也很難攻下成都，幸虧有建寧這個空白地來避免與劉備相鄰接，當劉備軍與曹操軍發生衝突時，就把後方的武將調到前線，展開一連串的攻擊，這也是唯一的戰略。

擁有都市	雲南
總人口	368,000
資金數目	9,200
軍糧數目	15,200
開發合計	366
商業合計	410
旗下武將	祝融夫人等13名
總兵力	124,500



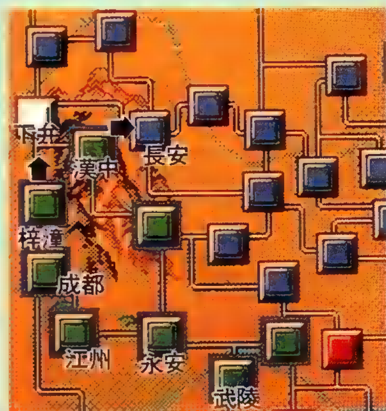
若不能執著地等到關羽等猛將逝世後再行動的話，就不適合扮演孟獲這個角色。

劉備



名將們所剩的時間不多了，還是馬上聯合吳國進行北伐吧！

考慮用「造反」來對付武陵太守糜芳，並以王甫來取代他；應該設法與孫權同盟，並不要與孟獲直接發生戰爭，而應該以謀略來封鎖他的行動。等準備就緒之後，再把益州的趙雲、黃忠、嚴顏等諸將調到下弁，結合漢中的魏延、梓潼的張飛、馬超一起進軍長安，大概可以輕鬆獲勝。戰役中即使俘虜了夏侯惇等人，恐怕他們也不會歸順我方，因此基於兩國國力的差距，逼不得已的時候還是要將他們處斬，至於像夏侯楙等不俱威脅性的人，讓他們跑了也無所謂……。



堪稱是所有君主中擁有武將最多的劉備，其弱點就是包括他自己在內的多數猛將、智將的壽命都不長，因此若不能在死前攻下長安，並把敵人中有能力的武將殺掉的話，就很難獲得最後的勝利。

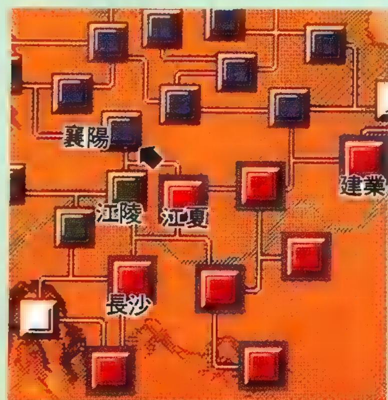
擁有都市	成都、漢中、永安等8個都市
總人口	2,088,000
平均民忠誠度	77.7
資金數目	13,200
軍糧數目	54,600
開發合計	3,236
商業合計	3,190
旗下武將	諸葛亮、法正等74名
武將平均武力	59.67
武將平均智力	65.03
武將平均政治	58.69
總兵力	361,500

孫權



聯合屬國共同討伐魏國，奪取荊州再放眼天下！

因爲有大軍駐紮在江夏，因此可聯合長沙的武將共同去進攻襄陽，但爲了避免在兵力耗損之後遭到劉備的偷襲，最好能事先與他締結同盟，若是劉備能接受我方的邀約共同作戰的話，將可減少我方所受的傷害，但若被諸葛亮看穿計謀的話，就很難請他出兵了，因此要有獨自進攻的心理準備才好。在建業雖然也有一點兵力，但兩方面同時進行戰鬥將有利於國力較強的魏國，因此還是好好地防禦吧！爲了增加荊州的防禦力，應該把吳、會稽的武將調來支援。



若能儘早取得襄陽的話，或許還能錄用到鄧艾，另外，當魏國與蜀國開始戰爭後，就可以很容易地將雙方所俘虜的武將拉攏過來，總而言之，遊戲開始時就等著坐收漁翁之利吧！

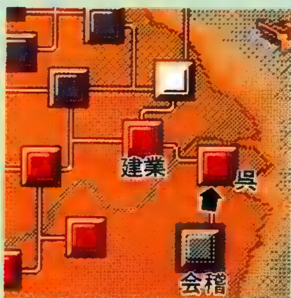
擁有都市	吳、建業、廬江等9個都市
總人口	2,130,000
平均民忠誠度	76.4
資金數目	25,200
軍糧數目	62,800
開發合計	3,370
商業合計	4,148
手下武將	陸遜、諸葛謹等44名
武將平均武力	58.62
武將平均智力	64.58
武將平均政治	60.40
總兵力	305,000

新君主・會稽



最好在鄰接都市較少的地方舉兵，就生產力及敵人的強弱兩方面考慮的話，會稽要比襄平來的好，吳的守備雖然薄弱，但建業卻駐紮著大批軍隊，因此請慎重考慮戰爭這一件事，當孫權與曹操開戰，消耗掉不少兵力之後，再進軍吳吧！

擁有都市	會稽
總人口	184,000
資金數目	約8,100
軍糧數目	約25,000
開發合計	372
商業合計	466
手下武將	9名
總兵力	41,000



扮演一位名叫卑彌呼的女性君主，也許會產生一些意想不到的樂趣。

異民族君主之鼎談

左賢王



徹里吉



孟獲



《三國志》中的民族自決

孟獲　我是南蠻王——孟獲是也！

徹里吉　我是徹里吉，是羌族的首領。

左賢王　我是匈奴的首腦——左賢王，但現今已淪為魏王的一名手下。

孟獲　哎呀？好像聽到了民族大對話哦！各位好，我是烏丸族及山越族的負責人，是不是還有人遲到未來呢？

左賢王　哎呀，真是一位不學無術的南蠻王，因為這是一次異民族的「鼎談」，顧名思義只要我們有三人就夠了啊！

孟獲　關於這點我也知道呀！在我出現的劇情6的主題中也有一個「鼎」字，但在為數極少的異民族武將中，只有兩人是屬於獨立自主的君主，真是令人感到有點淒涼。

徹里吉　我也深有同感。

左賢王　可是，我們終究是少數民族呀！應該知道不可能打贏強大的漢朝帝國，因此才會有烏丸族族長蹋頓歸順到魏王袁紹底下的事情發生。

徹里吉　啊！我還是投降曹操吧！因為那個傢伙實在太強了，而且若繼續這樣下去的話，只有被欺負的份兒。

孟獲　各位是怎麼啦？一副垂頭喪氣的樣子，各位要記住，我們不單單是一位君主而已，而且還是帶領著一群族人的國王啊！

光榮孤立是可能的嗎？

左賢王　南方人通常都是滿腔熱血的，若是您基於現實的考量而出兵蜀地時，除了軍事之外還能做些什麼事呢？

孟獲　哼，若是會軍事就已足夠了，憑著武力攻下敵人的都市後，將他們通通抓起來，讓他們來治理內政，反正他們的專長也大概就是農耕之類的吧？

徹里吉　那麼，我倒也想在富饒且暖和的中原過生活呀！但曹操軍實在是太強了，根本奈何不了他，因此我想若與曹操同盟的話，至少還能獲得他的援助。

孟獲　同盟來換取援助？你真不配做為一位族長呀！

左賢王　嘿，您的意思我了解，但最好還是不要去冒犯強者，應該多多巴結他們，胳膊是扭不過大腿的。

孟獲　出賣祖國而去做曹操的走狗這些話，不應該是出自你們這些傢伙的嘴巴呀！

左賢王　總比被消滅要來的強吧！這才是聰明人的生存之道啊！

孟獲　這也要有政治力40以上的傢伙才能勝任呀！

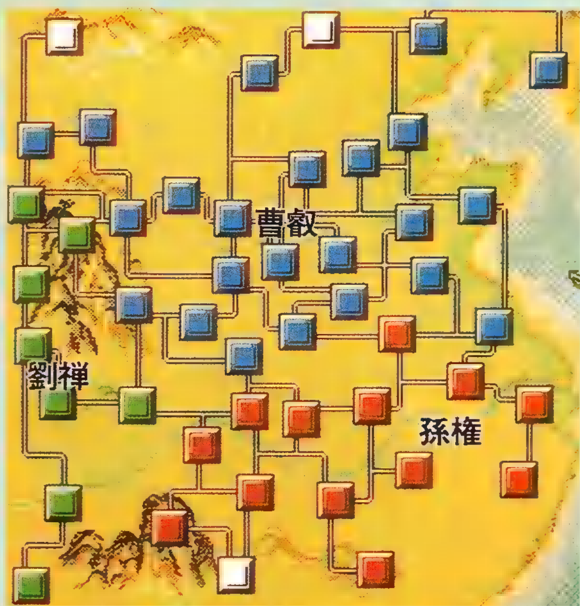
徹里吉　在南蠻沒有這樣的人，怎麼辦呢？

孟獲　哦……（猜中了）

星落五丈原

二三四年九月

巨星諸葛亮在五丈原殞落後，姜維等人是否有能力扶持蜀國君主劉禪呢？



時代背景

在蜀將關羽遭到魏、吳兩國的夾擊而身亡後不久，魏國曹操也跟著去世，後繼者曹丕接受獻帝的讓位而登上帝位，這件事傳到劉備耳中，卻成了「獻帝為曹丕所殺」！因此他以漢王朝的正統自居就位，成為蜀漢的皇帝。翌年，為了替關羽復仇，不顧身邊大臣的反對而毅然對吳國進軍。可是因在夷陵被陸遜所敗，遭此衝擊而病發，還來不及返回成都就去世了，而將後事託付給劉禪及諸葛亮二人。

廢獻帝自立的曹丕在就位後七年病死了，在司馬懿等人的輔佐下，其子曹叡繼位；二年後，孫權也登上吳國的帝位。

然而，受到劉備所託付的諸葛亮曾五度出兵攻魏，爭奪中原，但最後在二三四年病死於五丈原。

主要的武將紛紛去世，因此本劇情是從接近「三國演義」尾聲的第一〇五回開始的。



以自由之身的武將爲目標！

在野之武將

在野武將終於一個也沒有了，利用搜索可發現的武將也只有司馬徽、許子將等的特別武將，因此，在此將介紹幾位未成年武將，左邊的羊祜、鍾會都是魏國裡屈指可數的名將，羊祜是一位重義理的人，而鍾會卻是一位完全不講道義的人，因此只要一發現他，馬上可以加以錄用。

鍾會



武力／62 智力／96
政治／83 魅力／81
出現時間／242年後

羊祜



武力／83 智力／82
政治／80 魅力／86
出現時間／242年後

其他勢力之武將

在本劇情中，忠誠度低的武將也是寥寥無幾，幾乎所有的武將都在自己原本的主人身邊做事，因此不投緣的現象就不再存在。楊儀可算是一位忠誠度相當低的武將，但他還是與劉備相當投緣；夏侯霸後來成爲姜維的得力助手，但他與姜維間的緣份並沒有特別得好。

夏侯霸



武力／90 智力／67
政治／72 魅力／77
年齡／33 君主／曹叡

楊儀



武力／60 智力／71
政治／79 魅力／46
年齡／52 君主／劉禪

這就是我們推薦的君主！

建國大功臣多已去世，因此人力資源在質、量方面都發生明顯的下降，故在本劇情中，任何程度的武將都是彌足珍貴的。

相較之下，魏國在人力資源上佔有優勢，儘管如此，還是不足以佔領穿越整個大陸的前線位置，可是因爲比吳國、蜀國擁有較多年輕有爲的武將，而這些人將在最後時刻發揮作用，曹叡的名聲也相當高，因此魏國的優勢地位似乎未見動搖，故初學者還是選擇曹叡這個角色好好地去扮演吧！

吳國延續劇情6在外交上的優勢，仍握有主動權，現任君主孫權的能力也比其他二位君主要來得高，對中級者而言，可以利用該優點將吳國孫權的角色扮演好。

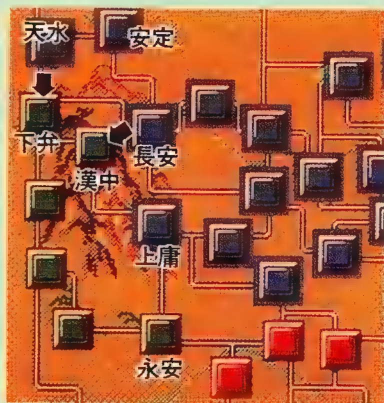
上級者務必嘗試去挑戰武力僅有7的劉禪角色，能以這個角色來完成復興漢室的任務，才足以稱爲上級者。

攻略的關鍵握在各國參謀（司馬懿、陸遜、姜維）的手中，因此如何善用他們是本劇情勝負關鍵之所在。



不論在人才、兵力、武將數、經濟力等各方面，魏國都是最強的國家

資金、軍糧、兵士數大概等於吳國及蜀國的總和，用武力強攻應該是不會輸的。應該留意敵人的計謀，儘早把襄平太守公孫淵換掉，若是有充裕的指令執行次數時，應在被煽動之前加以巡察、想造反前加以賞賜，如此一來，就可以先發制人，使敵人無計可施。馬上出兵佔領代縣、西涼以增加收入，當轉守為攻的時機到來時，就將司馬懿、鄧艾、王濬等人調到最前線去，但也不要忘記從後方調來支援。



先攻吳國還是蜀國呢？眞是令人傷腦筋啊！依據史實是應該先進攻蜀國，然後在司馬炎建立晉朝之後，再從蜀出發沿著長江去攻打吳國……。

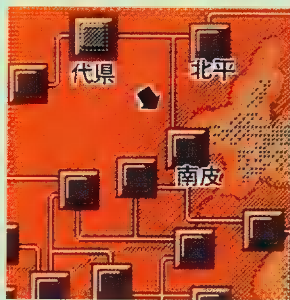
擁有都市	鄴、洛陽、襄陽等23個都市
總人口	6,820,000
平均民忠誠度	78.8
資金數目	51,100
軍糧數目	98,200
開發合計	12,002
商業合計	11,980
旗下武將	鄧艾、王濬等68名
武將平均武力	61.51
武將平均智力	61.91
武將平均政治	58.02
總兵力	583.500

新君主・代縣



使用造反的計謀讓襄平太守公孫淵起來造反，緊接著就進攻南皮，帶兵武將應該使用機動力最高的陣形，在敵人援軍尚未到達前，將所有的空城全部佔領，不願歸順我方的俘虜也全部斬首。由於北平不適合機動作戰，因此暫時先不管它。

擁有都市	代縣
總人口	229,000
資金數目	約5,000
軍糧數目	約16,500
開發合計	238
商業合計	278
旗下武將	9名
總兵力	約39,800



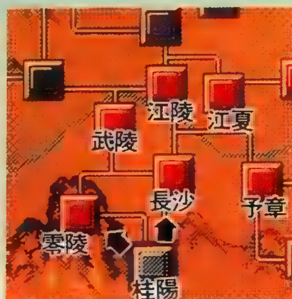
以代縣做為根據地時，由於相鄰接的都市很多，因此新武將應該多登錄一些武力較高的武將。

新君主・桂陽



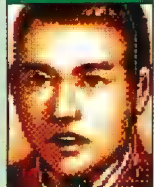
武陵、長沙兩地的兵士數量雖然不多，但敵人援軍將會趕來支援，因此並不容易攻下，最好先致力於整頓軍備，待時機成熟後再做打算。孫權陣營中的高齡武將不少，而且武將數目也是三位君主中最少的一位，故一定會出現一些防禦力薄弱的都市。

擁有都市	桂陽
總人口	199,000
資金數目	約5,000
軍糧數目	約13,000
開發合計	380
商業合計	248
旗下武將	9名
總兵力	約41,000



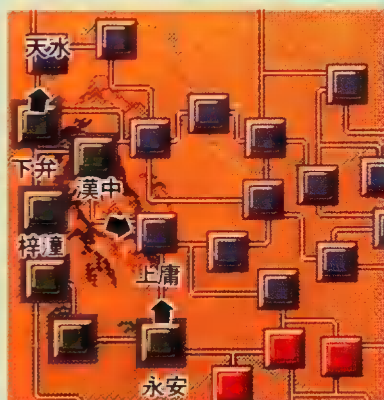
以桂陽做爲根據地是最佳的選擇，最好能與蜀國締結同盟，並獲得其各方面的支援。

劉禪



沒有諸葛亮，也沒有五虎將的蜀國，其北伐的目標就是天水與上庸

指令執行的次數不多，因此要有效率地發布命令才好，同時應該與孫權同盟以對抗來自曹叡的威脅，但孫權軍在荊州一帶的武將並不多，因此很難共同作戰，必須要有獨自進攻魏國領土的心理準備，將孟獲、孟優、祝融夫人等人調到前線。在選擇攻擊目標時，不要以是否容易攻下爲依據，而是要以佔領後是否容易防守爲考量，在初期，天水應該是一處值得考慮的地方，孫權若是進攻下邳，而魏軍向東移動的話，此時就去奪取上庸吧！



就領土的比率計算，劉禪所擁有的武將數算是相當多的，因此防禦起來應該是很輕鬆，但若因此而過份悠然自得的話，則史實上比魏、吳先滅亡的蜀國中的武將恐怕都會紛紛離您而去。

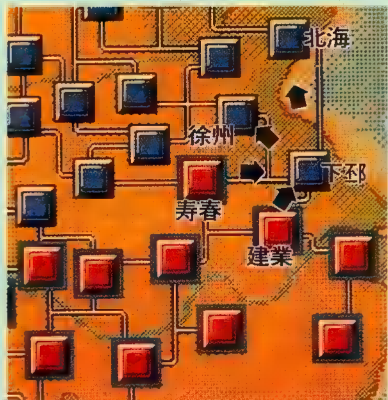
擁有都市	成都、漢中、雲南等8個都市
總人口	2,345,000
平均民忠誠度	77.2
資金數目	19,400
軍糧數目	40,600
開發合計	3,540
商業合計	3,316
旗下武將	姜維、關索等47名
武將平均武力	56.58
武將平均智力	61.27
武將平均政治	57.75
總兵力	287.000

孫權



吳國中已無周瑜、魯肅、呂蒙等大將，孫權還能在有生之年奪取天下嗎？

在前面幾個劇情中的孫權一直都擁有優秀的手下，但劇情7裡，武將的質與量都下降了，恐怕連孫權也必須要親自擔任陣前指揮才行！因為想要把荊州的武將調到東部戰線，故最好能與劉禪締結同盟，但不要期望他會與您合作去共同作戰，因此為了安全起見，首先應該攻下下邳，接著若是採用細長狀戰線展開攻勢的話，將會是相當危險的，而是應該採用同心圓狀的戰線，因為這種戰線在遭到攻擊時，可以很容易地由各地調來援軍支援。



在幾年之內，優秀的武將們將會逐漸去世，因此在諸葛謹、張昭、陸遜等人的有生之年內若無法開創出有利局勢的話，也許就會遭

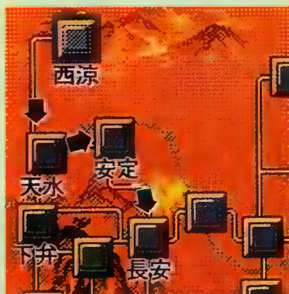
擁有都市	建業、吳、壽春等13個都市
總人口	3,299,000
平均民忠誠度	79.7
資金數目	30,600
軍糧數目	95,400
開發合計	5,002
商業合計	6,516
旗下武將	陸遜、諸葛謹等34名
武將平均武力	52.46
武將平均智力	68.63
武將平均政治	65.17
總兵力	336,000

新君主・西涼



在此傳授您關於新君主的必[illegible]法則，就是所有的登錄武將都設定成年輕人，同時也登錄一些具有血源關係的年少武將，然後就死守國土，等到其他國家的名將們紛紛凋謝後，再去奪取內政值高且只有預備兵存在的敵人都市。

擁有都市	西涼
總人口	301,000
資金數目	約4,800
軍糧數目	約16,500
開發合計	542
商業合計	368
旗下武將	9名
總兵力	約41,000



每個武將最多可以設定五位血源武將，因此在[illegible]年後的武將數將到達60人，比劉禪還要多。

第二章

經世濟民論



遠征西川途中的曹操在渭水附近中了馬超的奇襲，圖中擋在錦馬超前面的人就是許褚。（「三國演義」第五十八回）。





如何提高名聲？

在沒有「名聲」的情況下，玩《三國志V》是非常困難的，在此要讓大家徹底瞭解「名聲」是如何的重要。



李儒

在劇情2裡，我所效命的董卓先生是所有君主裡頭的名聲最低的，在此我將針對要如何提高名聲加以說明。

⊙名聲與指令執行回數

名聲	指令執行次數
0～399	3次
400～599	4次
600～699	5次
700～799	6次
800～899	7次
900～999	8次

左表表示名聲和可下達指令回數的關係。

看表即可瞭解即使名聲再怎麼低下，可下達指令的次數也不會少於三次；當扮演一位暴君（例如董卓）的時候，就可以不必太在意名聲的高低，而只管盡興地去玩。

名聲及指令次數的關係

在《三國志V》裡，不提高名聲的話，下達指令的次數就無法增加。在劇情2裡，像我所效命的董卓先生那樣名聲低下的君主，即使支配許多城市、擁有許多武將，一個月內也只能下達三次指令，更糟的是，當董卓從洛陽遷都至長安時，因為遷都的關係使得董卓的名聲更為低下。

但值得安慰的是，當名聲低於三〇〇時，即使名聲再繼續降低，但可下達指令的次數也不會少於三次了。

隨著領土的擴張及部下的增加，無

⊙巡察對民忠誠度及名聲的變化

事件	對應		人民忠誠度	名聲	備註
祭典	中止		－10	－5	兵糧會依照都市的開發力來增加
	參加		＋5～10	±0	實行武將的經驗值＋50
人民申訴貧困景象	布施金錢		＋4～12	＋5	全部實行武將的經驗值＋75
	發放軍糧		＋4～12	＋5	全部實行武將的經驗值＋75
	鼓勵		－6～＋6	－5～0	人民忠誠度、名聲或加或減各有50％的機率
	治水		＋1～3	＋2	治水度增加5～9
山賊、強盜的出現	談判	成功	－1～3	－8～12	實行武將的經驗值＋25
		失敗	－1～3	－8～12	成功、失敗的機率由實行武將的武力決定
	討伐	成功	＋1～3	＋8～12	實行武將的威名、經驗值上昇，兵士數目減少
		失敗	＋1～3	＋8～12	實行武將的經驗值上昇，兵士數目減少
	給錢	成功	＋1～3	＋1～5	
		失敗	－5～7	－10～14	
	什麼也沒做		－5～9	－15～19	
義勇兵	接受		＋3～7	±0	義勇兵的人數會依照名聲而增減
	拒絕	資金	＋1～3	±0	30％的機率獲得資金
		軍糧	＋1～3	±0	30％的機率獲得軍糧
		忿怒	－3～7	±0	40％的機率義勇兵會跟你沒完沒了
百姓要求資金、軍糧	要求資金		－8～100	－8～＋8	根據都市的人口、民忠誠度而異，給的量少的話反而會造成名聲、民忠誠度下降，因此盡量多給一點。
	要求軍糧		－8～100	－8～＋8	
	什麼也沒做		－5～9	－10～14	
老百姓的謠言	沒賑濟		－3～6	±0	老百姓的謠言分成有賑濟和沒賑濟選擇項兩種情況，上昇的程度依據人口及賑濟的量來決定。
	有賑濟		＋0～100	±0	

論如何，下達指令的次數是有必要增加的。因此，在此要教各位如何提高名聲的方法。

民忠誠度及名聲

提高知名度最簡單的途徑就是藉著「巡察」這個特殊指令和人民多接近。巡察時，人民會向董卓申訴各種事情，種類繁多，請參考上表。

最常見的事情就是給人民軍糧及討伐盜賊，例如給五萬軍糧的話，人民的忠誠度就會提升很多，都市的收入也會變得較好，但對於名聲的提升卻沒有多大助益；討伐盜匪雖然無法提高民忠誠度，卻能輕易提高名聲，總之，還是勤快地到處巡察吧！

⊙評定及名聲



圓滿的達成任務。如果連續兩三年順利達成目標的話，指令實行次數最少可以增加一次。



評定的畫面。左右移動滑鼠，各擔當官員會很快地發言，發言後，可從容地選擇目標。

⊙禪讓事件



名聲400以上，沒有子嗣的君主死時，有時會把國家禪讓給相投緣、敵對度低、且名聲在600以上的君主這樣的事件。

⊙惡夢事件



即使做惡夢也不能被嚇得畏首畏尾的，做點惡夢就驚慌失措的話會讓人民認為愚蠢透頂的人。

評定及名聲

光靠「巡察」還是很不容易增加指令的次數，至於能同時提高名聲的方法還有在每年一月所舉行的一次評定會議。

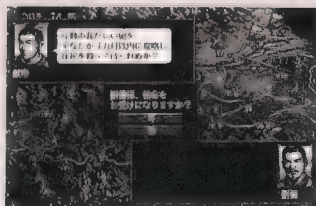
評定會議是在六種政令擔當官中至少有任命四位武將後才會召開。會中將會討論到這一年來各項政令的執行是否有達到既定的目標，如果達成的話，名聲會一下子上昇50到60。相反地，如果無法達成目標的話，名聲就會下降，所以此評定會議可以說是一把雙刃的劍。

事件和名聲

除前面所說的以外，還有其它提昇名聲的方法，對於偶發事件如果應對得當的話，也能提高名聲。和名聲有關係的事件可分兩大類，即和獻帝有

⊙獻帝事件

獻帝事件中的「追討令」及「調停」關連到許多君主，被追討的對象如果不存在的話當然是不行的，滿足 ①擁有洛陽、②此外，至少還擁有兩座都市、③名聲未滿200 的君主最容易成爲被追討的對象，所以滿足這些條件的君主應該特別留意。「調停」時要有同盟的對象，滿足 ①彼此的敵對心在65以上、②國力勢均力敵、③名聲200以上的君主可以適用。



接受「追討令」時，兵士的士氣會上升；拒絕的話，兵士的士氣會下降，如果追討成功，名聲會一口氣升到100。



「奉納」會發生在持有金8000以上的時候；接受的話，名聲上升20到60，所屬都市的人民忠誠度也會跟著上升；拒絕的話，名聲會一口氣下降。



名聲400以上時才有資格接到「調停」的旨令，接受的話名聲上升10到30；拒絕的話名聲會下降。



「賞賜」在名聲400以上、持金未滿5000的時候。發生的機率很小，若是接受的話金錢會增加；即使拒絕，也有可能有名聲上升20～40的幸運事件。

關的事件及和獻帝無關的事件。

和獻帝有關的事件有「追討令」、「奉納」、「賞賜」、「調停」等4種，詳細情形分別記載在上面，在此先就和獻帝無關的事件做一說明。

和獻帝無關的事件有「占卜」、「惡夢」、「禪讓」3種。

「占卜」是指在野武將中的管輅、許子將、紫虛上人中的任何一人登門造訪，觀察君主的面相後判斷吉凶的事件。「占卜」發生的機率較其他兩項來得大，判斷爲吉的話名聲就上升，判斷爲凶的話名聲就下降。至於是凶是吉很難事前預料，吉的話名聲上升30～50，凶的話名聲下降30～50，因此接不接受占卜實在是一件令人爲難的事。

「惡夢」或「禪讓」較不容易出現，如果一定要追根究底的話，可參考右頁遊戲畫面的說明。



藉著內政來增加收入

為了要支撐強大的軍事力量，豐富的資金和兵糧是不可或缺的，為了增加收入，在此向大家介紹內政的組織架構。

內政官員的職務

在《三國志V》裡，內政系統已被簡化成非常有效率的體制。支配都市增加後，如果每月實施「內政」一次，所有設有內政官員職務的都市應可達到每個月收入一〇〇金的效果。

如果都市內所有武將的能力總和越多的話，收入增加的效果也會越好，看了上表即可了解，內政值和武將的能力是相對應的，例如，讓關羽這種各方面能力都很強的武將來擔任內政官的話，效果一定會比讓張飛這種除了「武力」以外別無長處的武將來得好。



⊙內政的效果

內政內容	必要能力
開發	政治力
治水	智力
商業	魅力
防禦度	武力

⊙內政的注意事項

1. 擔任武官的能力合計值高的話，上升的程度較高。
2. 能力的合計值相同時，人數少的一方較好。
3. 原來的值較少時，上升的程度較高。
4. 人民忠誠度未滿60的都市，內政的效果減半。
5. 人民忠誠度超過60的都市，內政的效果變為原來的三倍。

⊙稅收排名前30名的都市

「開發」、「商業」的上升數值因內政而異，其上限值也因都市而異，在此向各位介紹上限排名在30以內的都市。

	都市	開發
1	成都	960
2	下邳	930
3	汝南	910
4	平原	900
5	陳留	870
6	徐州	860
7	襄陽	840
8	新野	830
9	許昌	820
10	上庸	800
11	吳	780
12	宛	770
13	北海	760
14	晉陽	740
15	西涼	730
16	江夏	720
17	弘農	710
18	鄴	690
19	桂陽	680
20	江州	670
21	永安	660
22	襄平	650
23	安定	640
24	雲南	620
25	建業	610
26	南皮	600
27	廬陵	590
28	建寧	580
29	武陵	570
30	天水	550

	都市	商業
1	洛陽	990
2	長安	960
3	許昌	950
4	鄴	940
5	襄陽	910
6	建業	900
7	長沙	890
8	壽春	880
9	南皮	870
10	宛	850
11	江陵	840
12	譙	820
13	予章	800
14	廬江	780
15	漢中	760
16	永安	750
17	濮陽	740
18	徐州	720
19	成都	710
20	江夏	700
21	平原	690
22	會稽	680
23	汝南	670
24	陳留	650
25	吳	640
26	下邳	630
27	弘農	620
28	雲南	600
29	下弁	590
30	新野	570

⊙各劇情中的最大都市的前5名

即使「開發」、「商業」的值相同，人口多的話，收入就多，在此將介紹在各劇情中成爲攻略目標的前五座都市。

		都市	人口
劇情1	1	洛陽	707000
	2	襄陽	420000
	3	南皮	396000
	4	平原	352000
	5	雲南	311000
劇情2	1	洛陽	726000
	2	襄陽	428000
	3	南皮	403000
	4	平原	360000
	5	雲南	323000
劇情3	1	長安	470000
	2	襄陽	446000
	3	南皮	422000
	4	洛陽	361000
	5	平原	355000
劇情4	1	襄陽	480000
	2	長安	477000
	3	南皮	416000
	4	洛陽	404000
	5	許昌	352000

		都市	人口
劇情5	1	襄陽	510000
	2	長安	479000
	3	許昌	467000
	4	洛陽	467000
	5	南皮	429000
劇情6	1	許昌	555000
	2	洛陽	545000
	3	襄陽	486000
	4	長安	486000
	5	南皮	444000
劇情7	1	洛陽	778000
	2	許昌	616000
	3	襄陽	515000
	4	長安	501000
	5	南皮	487000

內政目標的評定

在評定會議中，如果選定某都市的「開發」要上升一五〇爲目標時，要派遣具有何等「政治」能力的武將幾人前往那座都市呢？這是非常困難的問題，通常「政治」60左右的武將8人實施一次內政，可讓「開發」上升15左右。即使是武將，也有氣力用盡的時候，所以留點餘裕是必要的。當然，要是能夠持續一年的話，上升個一五〇並不困難。

此外，「開發」、「商業」的上限皆因都市而異，「治水」的最高值是一〇〇，「防禦」的最高值是九九九，最好能隨時掌握現在的值和最高值的差。此外，除了被他國攻擊的時候外，「防禦」並沒有什麼作用，被攻擊時，城的地形效果會起很大的作用，如果攻擊力和防禦力都上升的話，就可以彌補相當大的兵力差，千萬不可疏忽。



廣為蒐集人才吧！

不管是內政或軍事，若是沒有適當的人才來擔當，其效果將有如天壤之別，在此想讓大家學習一些基本的人事。



⊙不能「錄用」、「反間」的武將

現役武將的「錄用」	「反間」的情況	在野武將的「錄用」
・忠誠度100的武將。 ・和所屬君主有血緣關係 ・和主君的相性差在±3以內、且忠誠度90以上的武將 ・反間的武將 ・其他君主的埋伏武將 ・特別武將。	・被解僱的在野武將 ・被俘虜不能錄用的在野武將 ※在野武將也有特定厭惡的君主對象，即被設定成絕對無法被厭惡的君主錄用的情況。	・忠誠度95以上、義理10以上的武將 ・忠誠度100的武將 ・正在反間的武將 ・埋伏武將 ・君主 ・和君主有血緣關係的武將 ・特別武將 ・和主君的相性差在3以內、且忠誠度90以上的武將

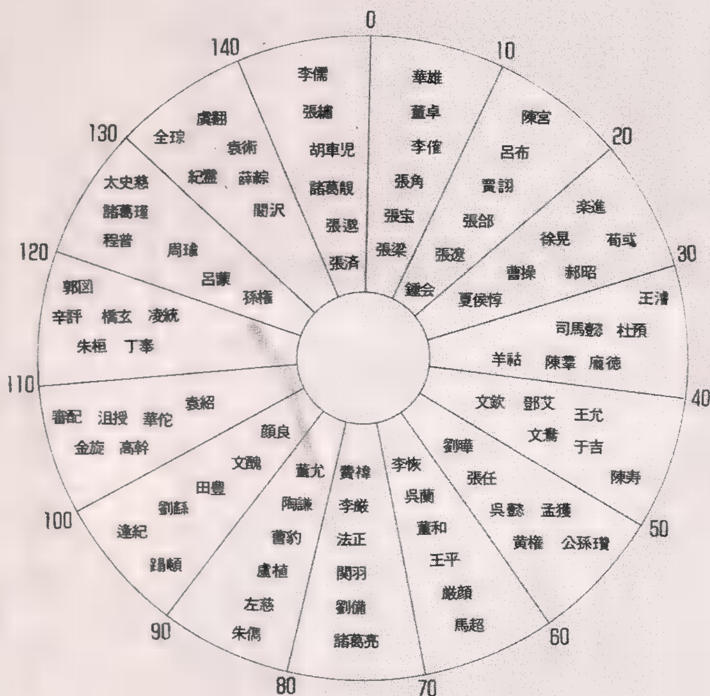
不要吝於讓武將擔任人事官

並非自誇，以我荀文若這樣的智力，往往會被指派為計謀擔當官。如果希望天下太平、邊防鞏固、人民生活富裕，就必須盡可能的召募在野的優秀文武人才，所以必須盡量讓像我這樣有智力、有魅力的武將（再度聲明，並沒有自滿的意思）來擔任人事擔當官。

至於「錄用」，關係到緣份、人格及性格這些非常微妙的因素，例如我和曹操殿下親自出面照樣無法錄用到的武將，若讓程昱先生和滿寵先生去的話，偶而也有會錄用成功的例子。

⊙主要武將的緣份

和「錄用」關係最大的資料就是武將的緣份，如果詳細研讀「演義」的話，自然可以了解誰跟誰的相性較接近。



不只「人事」才有「錄用」

人才蒐集的正統方法有「錄用」及「搜索」兩個人事指令。此外，還有一石二鳥的人才錄用術，那就是計略指令的「反間」及特殊指令的「修行」。

即使成功地「錄用」其他君主的麾下武將，不見得就能讓該武將麾下的兵力投靠自己的陣營，至於對鄰接勢力的麾下武將「反間」計謀成功後再發動戰爭的情況，要是該被反間武將出陣的話，即可號召該武將麾下的兵力投靠自己的陣營，像這種可以削弱鄰接勢力的軍事力，又可以號召該武將及其兵力投靠自己陣營的計略，實在是一石三鳥之計。

「反間」及「錄用」只有針對忠誠度未滿95的武將才有可能成功，如果其他國家有較優秀的武將，無論如何還是要試一試較好，要是再加上有我和郭嘉提供建言的話，失敗的機率是很小的。



活用特殊指令

靠著特殊指令「修行」及「巡察」，玩者可以和當時的民衆接觸，並在「三國志」的世界裡盡情的揮灑。

武將及特殊指令的使用

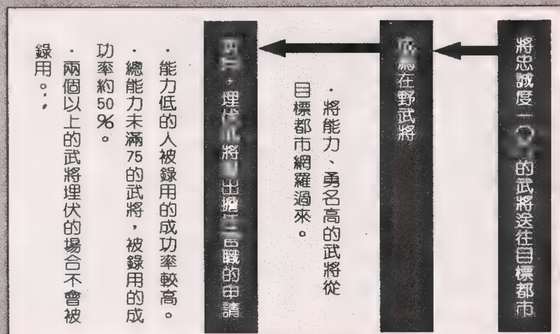
軍政也好、內政也好，實行之前總要有一些基本的必備條件，即使臣亮擁有像春秋時的名宰相管仲、或戰國時的名將樂毅那樣的才能，但仍是巧婦難爲無米之炊；然而，目前在位的盡是一些只會吃白飯的武將，本來就不多的資金不被吃垮才怪；當然，不是沒有解決的辦法，此刻最有效的方法就是特殊指令。

特殊指令有「埋伏」、「修行」、「交易」及「巡察」四種，除了「巡察」以外，其餘三種對於渡過危機均能發揮作用，在此要教授各位指令的使用方法。

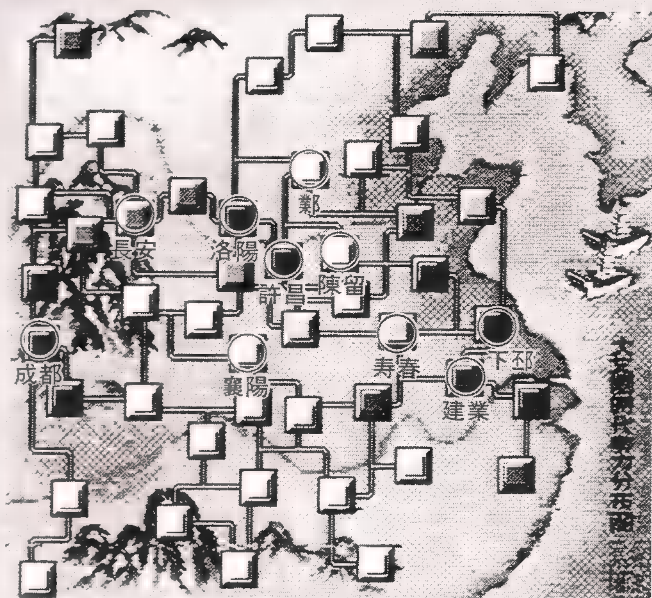


剛追隨劉皇叔的時候，除了人才還可以和他國相提並論外，只有一個都市的領土和困難到了極點的財政，此時也只有白痴才會讓武將閒置不用，如果非閒置不可的話……。

⊙「埋伏之毒」的詳圖



⊙可進行交易的都市



全劇中能執行特殊指令「交易」的都市有鄴、陳留、洛陽、長安、下邳、許昌、襄陽、壽春、建業及成都等十處，因爲在這些地方可以隨時以兵糧換取金錢，在戰略上非常重要。

埋伏

忠誠度一〇〇的特殊擔當官很多，在短期內且又不花錢的情況下，可用來增強兵力的有效方法就是「埋伏」。

只要採用我的建議大概都能埋伏成功，光是進入敵人的陣營要是沒被錄用的話還是徒勞無功。即使被錄用了，仍然有被敵人的軍師看穿的可能，儘管困難重重，如果好好幹的話，甚至可以在戰場上讓敵人的兵士反正，而且埋伏期間是不必支給薪水的，可以說是一舉兩得的計略。

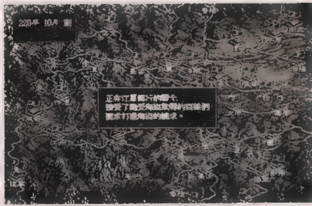
交易

7月份軍糧入庫時，常常有存金不足的現象，此時如果能實施「交易」的話，或許就可以渡過危機，因爲能進行交易的地方僅限於上圖中的十個都市，首先就將矛頭指向襄陽吧！

⊙修行四態



向在野武將請教。成功的話可以學到「水陣」以外的新陣形，此外，如果運氣好的話，智力也會上升。



討伐海賊。和討伐山賊一樣常見的事件，武將可藉此體會陣形中的「水陣」，非常有用。



自我鍛鍊的情況，從旗子可看出有一些怪異，雖然不常發生，卻能提昇武力、智力、政治力及魅力。



最常見的修行事件就是民衆贈與特殊寶品給修行的武將，因此派武將修行也可當成執行搜尋特殊寶物的工作。

修行

對於忠誠度一〇〇且無特別任務指派的武將可以叫他們去「修行」，這樣我們就可以先省下一年份的薪水。此外，當武將回來時，其威名大多會上升，這時就可以授予他們階級較高的將軍，便可以統領較多的兵士數。

此外，在第三個月及第九個月，修行武將可能會遭遇到多達九種的事件，右頁上方所示的就是其中的四種，此外還有「求雨」、「治病」、「道具贈與」、「討伐山賊」、「和在野武將比試」等，藉著這些磨鍊可以提昇各種能力值、得到道具、學到新的陣形及能力，甚至帶其他志趣相投在野武將回來。

藉著「修行」可以讓趙雲將軍的兵士數目在兩年的時間內達到兩萬，智力88、政治力80的趙雲將軍如果能藉著

⊙從信件中得到情報

以下的兩封信，就是武將修行半個月後會寄給君主的信，信裡頭有許多修行武將所在都市的各種情報，信裡頭雖然交雜著許多芝麻蒜皮的情報，但因爲有時也會有一些重要情報，所以千萬不可掉以輕心。

有長沙的消息。出來才發現世界真大，這回徹底體會了什麼叫井底之蛙。　這裡經常修築防水工程，以萬全措施防備災害，因此連續暴雨都不會造成很大損失。這使我們必須提高對治水的重視。　這裡好像沒有人統治。沒有賦稅等的束縛，但是強盜騷擾會造成很大損害。生活自由但擔心外敵騷亂或是有束縛但不用提心吊膽地生活，到底那種生活對民眾來說是幸福的呢？

確認

我現在正在建寧修行。所到各處，要學的東西很多，每天都有新感受。不過我想先學習武功和學問。　這個地區商業很不景氣，很少有商人經過。在城裡根本感受不到什麼活力。　這裡有個叫兀突骨的猛將。戰鬥力很強，恐怕打仗時要多注意。若敵在這裡，正面進攻很難取勝。我想應該多用一些計謀智取。　[illegible]，心裡很想念劉備大人，也很想念故鄉。現在只好期待著半年後再見。請代我向大家問好。

確認

「修行」來提昇智力2點的話，就可獲得正式的軍師資格。

偶而被差使的趙雲將軍，如果能夠統領兩萬兵力的話，就如虎添翼一般。然而同樣的事也有可能發生在曹操的部下郝昭的身上，希望郝昭不要如法泡製才好……。

此外，消滅敵國時，無法加以錄用而獲釋放的武將，無論緣份再怎麼好，也無法使用人事指令來「錄用」，然而，要是被我方武將出去修行時遇見，那麼被錄用的可能性就會比較大。

此外，出去修行的武將會在半年後寄信給君主，信裡頭會透露許多修行武將所在都市的各種秘密，這可以省下許多調查他國情報的麻煩，如果能根據信裡頭的暗示順利執行「錄用」、「反間」、「造反」、「工作」的話，那麼修行武將寄信一事就有價值了。

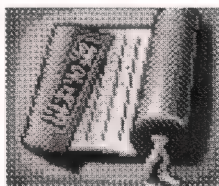
寶物綜合講座

在《三國志V》中針對「使用寶物來改變能力值的系統」做了重大的改變。在此不僅要詳列出所有的寶物，同時也要將其祕密加以公開。

能增加《三國志》遊戲中大多數武將的才能的東西有武器、名駒、及書籍等寶物，在《三國志V》中共包含了32件的寶物，就是十冊書籍、兩冊地圖、四匹名駒、15種武器、及玉璽一個。

雖然把寶物賞賜給武將可提昇其武力、智力等能力值，但《三國志V》與以往不同的就是「除了用以提昇武力能力值的寶物外，其他寶物的效果將會隨著被賞賜武將能力的不同而有所不同」，因此須特別注意，並將寶物賞賜給最有效果的武將。

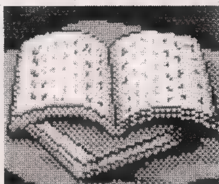
孫子兵法



S1.孫堅
S2.孫堅
S3.孫堅
S4.孫堅
S5.孫堅
S6.孫堅
S7.孫堅

・智力＋(102－智力)÷3
・反計、沈著、水神
・春秋時代吳國武將孫武所著的兵法書，而留傳至今的是曹操曾加註過的版本。

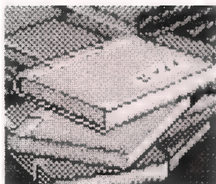
春秋左傳



S1.關羽
S2.關羽
S3.關羽
S4.關羽
S5.關羽
S6.關羽
S7.杜預

・政治力＋(103－政治力)÷4
・左丘明所著，其內容在闡釋孔子的「春秋」一書；關羽把整本書幾乎都背起來了。

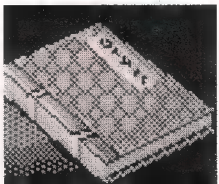
兵法二十四篇



S1.－－
S2.－－
S3.－－
S4.－－
S5.諸葛亮
S6.諸葛亮
S7.姜維

・智力＋(104－智力)÷4
・諸葛亮死前交付給姜維的書，是一本有關軍令、陣形、兵法的著作。

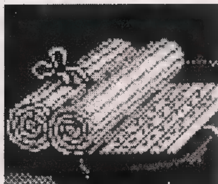
孟德新書



S1.曹操
S2.曹操
S3.曹操
S4.曹操
S5.曹操
S6.曹操
S7.曹叡

・智力＋(104－智力)÷5
・沈著
・曹操所著的兵法書，後來因遭到劉璋所派使者的嘲笑而自行將它燒毀。

六韜

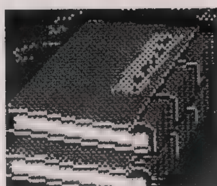


S1.－－
S2.－－
S3.－－
S4.－－
S5.－－
S6.－－
S7.－－

・智力＋(103－智力)÷4
・反計
・內容係記載周之姜子牙(太公望)向文王、武王闡述兵法之奧妙的書籍。



太平要術之書



S1.張角
S2.南華老仙
S3.南華老仙
S4.南華老仙
S5.南華老仙
S6.南華老仙
S7.南華老仙

- 智力＋(103－智力)÷4
- 妖術
- 張角得自南華老仙的三卷天書，擁有它的話就可以自由自在地操縱風雨。

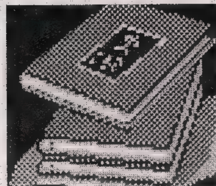
遁甲天書三卷



S1.左慈
S2.左慈
S3.左慈
S4.左慈
S5.左慈
S6.左慈
S7.左慈

- 智力＋(103－智力)÷4
- 幻術
- 方士左慈在峨嵋山的岩壁內所取出的仙書，其中包含天遁、地遁、及人遁三部份。

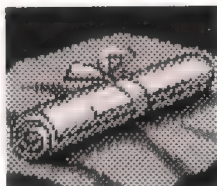
史記



S1.——
S2.——
S3.——
S4.——
S5.——
S6.——
S7.——

- 政治力＋(102－政治力)÷3
- 漢之司馬遷所著的歷史書，記述從傳說中的時代到前漢武帝間的歷史。

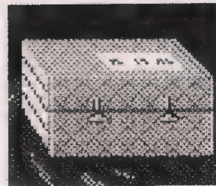
西蜀地形圖



S1.——
S2.——
S3.張松
S4.張松
S5.張松
S6.劉備
S7.劉禪

- 政治力＋(104－政治力)÷5
- 強行、速攻(成都、潼關、永安、江州)
- 張松暗中自行描繪的一本關於西蜀四十一州的地圖。

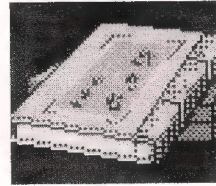
青囊書



S1.華佗
S2.華佗
S3.華佗
S4.華佗
S5.華佗
S6.華佗
S7.——

- 從疾病中康復
- 治療
- 華佗將畢生所學的醫術全部記載於該書中，青囊的意思就是指青色的袋子。

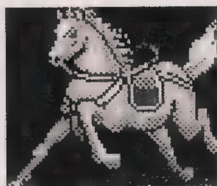
太平清領道



S1.于吉
S2.于吉
S3.于吉
S4.——
S5.——
S6.——
S7.——

- 從疾病中康復
- 仙術
- 于吉仙人在曲陽泉附近取得之神書，書中記載著各種疾病的治療方法。

的盧



S1.——
S2.——
S3.——
S4.——
S5.劉備
S6.——
S7.——

- 撤退成功率100%
- 速攻、強行
- 日行千里的名馬，的盧就是指馬中將相之[illegible]，備受騎士的推崇。

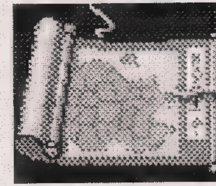
赤兎馬



S1.董卓
S2.呂布
S3.呂布
S4.關羽
S5.關羽
S6.關羽
S7.——

- 撤退成功率100%
- 速攻、強行、[illegible]射
- 身長八尺、全身如火燄般赤紅的名馬，傳說中的牠可以日行千里。

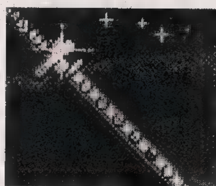
平蠻指掌圖



S1.——
S2.——
S3.——
S4.呂凱
S5.呂凱
S6.呂凱
S7.孟獲

- 政治力＋(104－政治力)
- 強行、速攻(雲南、建寧)
- 呂凱所描繪的關於中國南方的地圖，該書對於諸葛亮的南征有所助益。

七星劍



- S1.王允
- S2.曹操
- S3.——
- S4.——
- S5.——
- S6.——
- S7.——

· 武力+7
· 單挑時可先發制人
· 曹操暗殺董卓時向王允借來的寶劍，上面鑲有七顆寶石。

絕影



- S1.曹操
- S2.曹操
- S3.曹操
- S4.——
- S5.——
- S6.——
- S7.——

· 撤退成功率100%
· 強行
· 曹操的愛馬，絕影就是指快如閃電、行過無影之意，是產自波斯的良種馬。

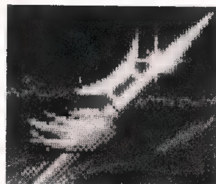
爪黃飛電



- S1.——
- S2.——
- S3.——
- S4.曹操
- S5.曹操
- S6.曹操
- S7.曹操

· 撤退成功率100%
· 速攻
· 曹操的愛馬，在許田狩[illegible]之[illegible]所騎的馬。

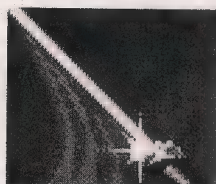
方天畫戟



- S1.呂布
- S2.呂布
- S3.呂布
- S4.——
- S5.——
- S6.——
- S7.——

· 武力+10
· 猛將呂布所愛用的武器，槍前端裝置三日月形的刀刃（月牙）。

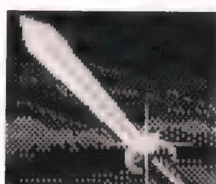
青釭劍



- S1.——
- S2.——
- S3.曹操
- S4.夏侯恩
- S5.趙雲
- S6.趙雲
- S7.趙雲

· 武力+11
· 單挑時可先發制人
· 與倚天劍是成對的名劍，在長阪坡之役中落入趙雲的手中。

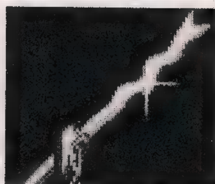
倚天劍



- S1.——
- S2.——
- S3.曹操
- S4.曹操
- S5.曹操
- S6.曹操
- S7.曹操

· 武力+12
· 單挑時可先發制人
· 與青釭劍是一對，曹操將青釭劍寄放在夏侯恩那邊，而自行佩帶著倚天劍。

鐵脊蛇矛



- S1.程普
- S2.程普
- S3.程普
- S4.程普
- S5.程普
- S6.程普
- S7.——

· 武力+9
· 程普所愛用的鋼矛，對劉表的戰役中曾用它來單挑蔡瑁，且讓蔡瑁吃了敗仗。

蛇矛



- S1.張飛
- S2.張飛
- S3.張飛
- S4.張飛
- S5.張飛
- S6.張飛
- S7.張紹

· 武力+9
· 張飛所愛用的鋼矛，起義之時所鑄造的兵器，矛刃做成蛇狀，長一丈八尺。

青龍偃月刀



- S1.關羽
- S2.關羽
- S3.[illegible]羽
- S4.關羽
- S5.關羽
- S6.關羽
- S7.關索

· 武力+9
· 關羽所愛用的大[illegible]刀，起[illegible]之時委託鐵匠所鑄造而成的兵器，重八十二斤。

三尖刀



S1.——
S2.紀靈
S3.紀靈
S4.——
S5.——
S6.——
S7.——

- 武力+8
- 紀靈所愛用的大刀，重五十斤且刀刃分成三叉，曾用它與關羽進行單挑。

古錠刀



S1.孫堅
S2.孫堅
S3.孫策
S4.——
S5.——
S6.——
S7.——

- 武力+8
- 孫堅所愛用的刀，討董卓的戰役中曾用它來進行指揮。

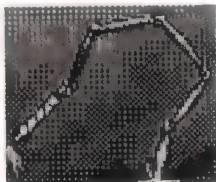
雌雄雙股劍



S1.劉備
S2.劉備
S3.劉備
S4.劉備
S5.劉備
S6.劉備
S7.——

- 武力+8
- 劉備用以護身的劍，起義之時委託鐵匠所鑄造而成的雌雄兩款式的劍。

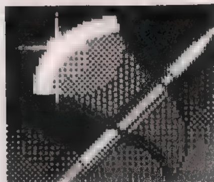
鐵鞭



S1.黃蓋
S2.黃蓋
S3.黃蓋
S4.黃蓋
S5.黃蓋
S6.——
S7.——

- 武力+6
- 黃蓋所愛用的兵器，曾在對董卓的戰役中使用過。

大斧



S1.——
S2.徐晃
S3.徐晃
S4.徐晃
S5.徐晃
S6.徐晃
S7.——

- 武力+7
- 徐晃所愛用的大斧，他曾用該兵器與許褚、顏良、關羽等猛將交過鋒。

雙鐵戟



S1.——
S2.典韋
S3.典韋
S4.胡車兒
S5.——
S6.——
S7.——

- 武力+7
- 典韋所愛用的一對鐵戟，一支的重量是八十斤，對張繡的戰役中被胡車兒所偷。

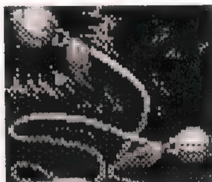
玉璽



S1.何進
S2.——
S3.袁術
S4.曹操
S5.曹操
S6.曹操
S7.曹叡

- 魅力成爲100
- 名聲+100
- 由秦、漢時代傳下來的印章，上面刻有「受命於天既壽永昌」的字樣。

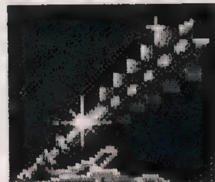
流星鎚



S1.——
S2.——
S3.——
S4.——
S5.——
S6.王雙
S7.——

- 武力+5
- 王雙的祕密武器，屬於鎚的一種，用投擲來攻擊對手。

鐵蒺藜骨朵



S1.——
S2.——
S3.——
S4.——
S5.——
S6.沙摩柯
S7.——

- 武力+5
- 武陵蠻王沙摩柯所愛用的兵器，屬於矛的一種，在矛尖處附滿了無數的鐵刺。

關於東漢末知識份子的「名聲」

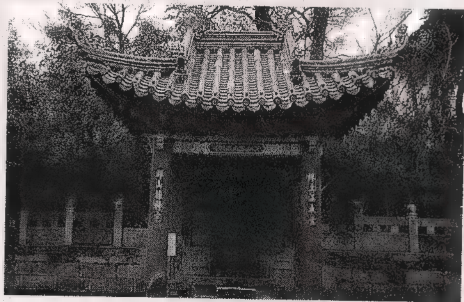
九品官人法的設立

記載在史實上的名聲

在遊戲中，名聲一直無法上升的君主，藉著施捨一些軍糧給人民，名聲好不容易才上升一點，卻在下一回合被敵人所散播的謠言弄得名聲較先前更為低落。

那麼，從東漢末到三國時代，群雄的名聲實際上到底如何呢？其實也不是很清楚。稍微想一想，群雄的支持率當然不是從電話調查中統計出來，更不是透過電視或新聞發表出來的。

事實上，董卓、袁術、公孫瓚、陶謙及劉璋等群雄曾經實施過的暴政、惡行，在正史「三國志」及「後漢書」裡也只不過是輕描淡寫而已，不僅無法將它數值化，即使要作出像誰做的壞事較多這樣的排行榜也是很困難的。



位於當陽的關帝廟，據說關羽的遺體埋葬在此地，在關羽逝世後不久，曹操及呂蒙也相繼去世，因此被崇拜為神。

此外，東漢末有所謂的黃巾之亂，民眾的目的固然是要推翻東漢政府，不過，與其說民眾是針對皇帝本身，倒不如說是針對腐敗的宦官政府而來。此外，三國鼎立後民眾也曾起來叛亂，其目的主要是為了反抗地方官的惡政，而不是為了要打倒中央政府。

總之，在民眾眼裡君主是高高在上的，和民眾有直接關係的應該是地方官及丞相等的施政方式。官僚、政治家既然是由所謂的名士、知識份子來擔任，那麼民眾對於知識份子的評價應該可以用知識份子的名聲作為判定的依據才是。

從民眾的評價來看名聲

不只是三國時代，整個中國史上最有

名的丞相諸葛亮，想必其名聲一定很高，正史上一定也記滿了他的德政吧！事實並非如此，連年的北伐造成兵員傷亡，人民生活貧困，要是其他的政治家早就因爲大暴動而下臺了，由此可見人民對於諸葛亮還是相當的景仰。「襄陽記」中有如下的記載，在諸葛亮死後，雖然各地都有人提出蓋廟的申請，但因爲朝廷不允許的關係，於是人民就藉著節慶時任意在路旁祭拜。而整個三國時代裡也只有他一人受到如此禮遇，可見他是多麼受到人民的愛戴（此外，現在中國境內雖然有許多祭拜關羽的關帝廟，然而卻沒有一座廟是在關羽死後，人民爲了紀念他而興建的，與其說人民愛戴他，倒不如說他是被神格化的人物）。

此外，在記載上看得到的就是以在不易治裡之地施行善政而著稱的吳國名將黃蓋，就連山越等異族也對他心服口服。「吳書」中記載，人民描繪黃蓋的肖像並祭拜他，從民衆的評價來看，黃蓋的名聲可能在周瑜和陸遜之上。



從知識份子的評價來看名聲

那麼知識份子的評價又如何呢？事實上在東漢末期的三國時代，人物評價、人物批判非常的盛行。

二世紀後半，正確的說應該是從一五九年開始至一八九年爲止的三十年間，東漢的政治完全掌握在宦官的手裡，豪族們藉著勾結、賄賂宦官政權取得地方行政官的地位並擴張自己的勢力。

對於這種現象，知識份子們對於腐敗政治的不滿及批判便形成所謂的輿論，有別於政府官吏的排行，在知識份子之間也有所謂名士的排行，爲什麼會這樣呢？原因是儒家認爲有人格的人才能當官，也就是說，有人格的人做了官以後才能教化民衆，知識份子認爲靠關係及

賄賂求的一官半職的現任官員都沒那個資格，因此他們以品格為評價標準，列出眞正有資格做官的人的排行。

例如在兗州山陽郡有所謂「八俊」、「八顧」、「八及」的排行，年輕的劉表排行「八顧」中的第三位（全體排行的第十一位）。

此外，全中國也有所謂「三君」、「八俊」、「八顧」、「八及」、「八廚」的排行，劉表排行「八及」中的第三位（全體排行的第二十二位）。

東漢末，群雄中的張邈（曹操的親友，和陳宮一起拉攏呂布而背叛曹操）排行「八廚」中的第二位（全體排行的第二十九位）。

東漢宦官政府將這樣的行為當作是背叛自己的行為，並分別在一六六年及一六九年進行大鎮壓，知識份子有一百人以上被處死，數百人（及其一家大小）被免除官職或禁止擔任官職，這就是有名的「黨錮之禁」，直到一八四年黃巾之亂爆發為止，延續了將近二十年的時間，過著流亡生活的劉表因無暇顧及其它，因此在黃巾之亂爆發前未曾擔任過任何官職。

和以前一樣，人物批評的風氣仍舊在在野的知識份子之間盛行著，例如在豫州潁川郡，以荀淑、鍾皓、陳寔為中心的一群知識份子之間，人物批評一時蔚為風氣；附帶說明的是，荀淑是荀彧的祖父，陳寔是陳群的祖父。

此外，在予州汝南郡，許劭（許子將）與其堂兄許靖針對汝南郡的人物進行批評，甚至每月變更排行，這就是有名的「月旦評」，那是所有知識份子都想要去被評價的時代，因為什麼都不必做，光靠別人的評價就能讓名聲上升，值得一提的是，曹操曾經拜訪過許子將，於是就有「君乃治世之能臣，亂世之奸雄」這樣的名言的產生，有名的喬



勉縣的武侯祠。勉縣是蜀漢北伐的根據地，諸葛亮的墓就在這裡，除此地之外，其他各地也可發現到祭拜諸葛亮的武侯祠。

玄也稱讚曹操具有識人的慧眼，光是這樣，就足以讓曹操的名聲上升。

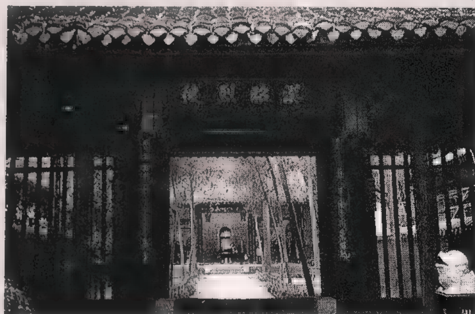
九品官人法的成立

這樣的人物評價果眞是正確無誤嗎？

排名全國第二十二位的名士劉表，在動盪不安的東漢末擁有富饒的荊州，因爲優柔寡斷的個性並未加入天下爭霸的行列，白白斷送了一生。張邈的家族因爲張邈背叛曹操的緣故悉數被誅殺，而張邈本人也被自己部屬殺害。

他們的評價似乎只適用在治世，也就是所謂的太平時代，因此，被批評爲治世之能臣、亂世之奸雄的曹操可以平定中原一事似乎是理所當然的。

三國鼎立的局勢確定後，國界以外的地區回歸和平，以穎州知識份子爲中心，人物評價的制度開始被推展開來，這就是二二〇年陳群在魏國所制定的



成都的武侯祠。原來是蜀漢昭烈帝劉備的墓，爲什麼會變成武侯祠呢？從這裡可以看出諸葛亮的名聲、人氣相當的高。

「九品官人法」的由來，這個方法將政府官職分成一品官到九品官九個等級，此外，派遣所謂的中正官前往各郡選拔人才，中正官針對將郡內希望擔任官職的人給予評價，並將他們分成九品，中正官所付予的品等叫做鄉品，鄉品被評定爲二品的人任官時必須從四等級以下的六品官開始，最後才能到達二品官的地位。總之，最高的職階不能超過鄉品的品等，所以鄉品低的人再怎麼努力也是徒勞無功，因此這種靠著人物評價來決定年輕人將來的制度，對於神童型的人較有利，對於大器晚成型的人較不利，對東漢末的知識份子而言，這種將名聲具體化的官吏錄用法，似乎還蠻理想的。

兵法家列傳①

他的書及思想家喻戶曉，他的生平是一個謎，是一位地位崇高的「兵聖」。

孫武

中國古代最有名的兵法書「孫子」的作者，是個謎樣的人物。春秋時代齊國人，吳王闔閭（在位期間，前五一四～前四九六）手下的一員大將。任官前的作品不詳，在擔任官職以前即著有「孫子」一書。

吳國位於長江流域下游，和流域中游的楚國一直長年征戰不斷。西元前五一二年開始攻打楚國的吳王闔閭，挾著餘威準備攻打楚國的首都郢（後漢的江陵）時，因孫武的進言，即「人民已經筋疲力絕」而打消繼續進攻的念頭。西元前五〇六年，孫武終於同意發動總攻擊，並率領吳軍攻下楚國的首都郢。孫武對於發動一事戰爭非常的慎重，討厭無謀的軍事冒險，沒有萬全的準備絕不輕易發動戰爭。是吳國名政治家伍子胥在軍事上的好搭檔。

孫武的名字在闔閭的兒子吳王夫差（在位期間，西元前四九六～前四七三）的時代時就已經看不到了，夫差和闔閭一樣，無謀的想制霸中國，反對此事的伍子胥於西元前四八五年被賜死。史書上並沒有孫武受到株連被殺的記載。到底是在那件事發生以前引退呢？還是對吳國的未來感到絕望而回到齊國就不得而知了。據說百年以後，齊國的兵法家孫臏及建立三國吳的孫權就是孫吳的子孫。

自古以來許多武將都讀過「孫子」，這奠定了它在古典兵法書中不可動搖的地位，三國魏的曹操即熱衷「孫子」並為它做註。聽說拿破崙也常參考法國傳教士翻譯的「孫子」一書。此外，毛澤東也曾根據「孫子」一書體會出持久戰略、游擊戰略，並在國共內戰時獲得勝利。和其它兵法書一樣，「孫子」只講基本原則而不講具體的戰術。所以對能夠動用腦筋思索戰略、戰術的名將而言，它是一本非常有用的書。

第三章

出師必勝論



蜀之漢中攻奪戰中的定軍山戰役，黃忠採用法正的計略而斬殺了魏之大將夏侯淵。（「三國演義」第七十一回）

製定外征計畫

隨著內政的簡化，可將較多的精力轉移到外敵上面，首先就針對外征的準備做一說明。



姜維

至於外征要怎麼做才好呢？想聽聽看嗎？現在就傳授各位以北伐爲職志、卻半途病倒的丞相諸葛亮的兵法精髓吧！

⊙外征目標的選定基準

· 開發、商業高的都市……………可期待高收入。
· 人口多的都市………………………可期待高收入，增加士兵數目較容易。
· 防禦度低的的都市…………………在戰場上擊潰敵人城上的部隊較容易。
· 士兵數目較少的都市………………攻略時己方的損害較少。
· 支配都市數較少的君主的都市…因爲敵人的援軍較少，攻略較容易。
· 麾下武將數較少的君主的都市…因爲敵人的兵力較少，攻略較容易。
· 有能的武將較多……………………藉著俘虜、錄用可強化己方的人才陣營。
· 有商人的都市………………………可進行「交易」的工作。
· 鄰接都市較多的都市………………可在不分散兵力的情況下，進行攻略、防衛的工作。
· 除了本國以外，沒有和
其他勢力鄰接的都市………………防衛時兵力不必分散而且可增加稅收。

外征計畫是國家大計

外征是國家大戰略的延長，不可欠缺，我們建國的主旨即在於打倒魏國、復興漢室，但因爲國力差距太大的緣故，所以必須先和吳帝孫權同盟，將所有的力量集中在打擊魏國的事上。此外，奪取敵國的大都市即可奪取敵國的兵力供給地，增強本國國力，可以說是打倒強敵的捷徑，目前蜀漢所鎖定的目標就是魏國的大都市長安。

因爲長安是國境地帶的大都市，所以常常有重兵駐守，爲了奪取長安，目前最迫切的工作就是積蓄強大的軍事力量。

⊙「徵兵」的特徵

- 人口未滿五萬的都市不可徵兵。
- 資金或軍糧爲0的都市不可徵兵。
- 可徵兵人數爲都市人口的1%平方根的170倍。
- 訓練度約爲執行武將武力的四分之一。
- 士氣爲執行武將武力的五分之一。
- 都市的民忠誠度依徵兵人數的五分之一來減少。
- 名聲最低減少20，最高減少40。
- 平均而言，徵兵人數約爲募兵人數的三倍。

⊙「募兵」的特徵

- 人口未滿五萬的都市不可募兵。
- 資金爲0的都市不可募兵。
- 名聲高的話，每召募一人的所需費用較低。
- 人口多的話，同樣的金額可雇用較多的兵士。
- 訓練度約爲執行武將武力的四分之三。
- 士氣爲執行武將武力的三分之二。
- 人口300萬的都市，最多可召募14000人。
- 名聲及民忠誠度不會改變。

徵兵及募兵何者有利？

強大軍隊的編成是國家最重大的事業，然而軍力的擴編與國家的內政間必須取得平衡。

想要急速擴大軍備時，必須仰賴以較少的代價召集大量人力的「徵兵」。然而長期持續下去會導致名聲下降，而且沒有多餘的時間進行訓練。

話雖如此，如果只靠「募兵」的話，光是要補足漢中前線的兵力就必須花費很長的時間。但要判斷那一種制度較有效率是非常困難的，去世的丞相在這一方面就做得很完美，不愧是一位智勇雙全的智臣。

此外，雖然士兵們需要某種程度的「訓練」，因爲各個都市每實施一次訓練就必須花費一次指令，非常浪費時間。所以讓關索、孟獲這種武力值較高的武將集中起來訓練兵士，效率會比較高。



權謀術數主義

軍備的增強會受限於兩力的狀況，然而只要有智力及體力，就可以使用計謀毫無限制地削弱敵人的力量。

⊙「造謠」的效果

※執行者的智力高、對方君主的名聲、魅力低，而且目標都市的人民忠誠度較低的情況，「造謠」較容易成功。另外，當「造謠」成功的時候，對應於上述的條件，可以得到程度1～3的效果。

程度		效　果
1	狀況1	目標都市的民忠－1～－2
	狀況2	目標都市裡忠誠度最低的武將之忠誠度－1～－2
2	狀況1	目標都市的民忠－1～－3 目標都市裡忠誠度最低的武將之忠誠度－1～－3
	狀況2	目標都市的民忠－1～－3 對方君主的名聲－1～－3
3		對方君主的名聲－1～－4 目標都市的民忠－1～－4 目標都市裡忠誠度最低的武將之忠誠度－1～－4 忠誠度、義理低的武將，謀反的機率0～10％

外征首重於計略

我曾經任官於董卓、張繡、曹操等三人，而且在官場上往往佔有舉足輕重的地位，憑藉的就是我那97的智力值。並非我「老王賣瓜，自賣自誇」，在此已經說明一個鐵的事實，即計略重視的「第一是智力，第二還是智力」。

比方說，選定爲攻擊目標的都市裡駐有強大的兵力，而且其他都市的敵人援軍馬上就要趕到的情況，此時就只有憑著計略才能扳回局勢，反敗爲勝。所以智力高的武將，特別是像我這樣的軍師，可以說是比寶石還珍貴，是擔任計略擔任官不可或缺的人才，爲了拉攏我的心而不至於生變，主子從不吝惜於獎賞我。

⊙各計謀條件一覽表

計略	成功條件
造反	以下的武將絕對不會成功。 ・忠誠度100的武將。 ・隱藏屬性——義理13以上的武將。 ・忠誠度90以上，義理10以上的武將。 ・埋伏武將及反間武將。 ・和對方君主有血緣關係的武將。
	實行武將的「智力」及「政治」較高，成功的機率較高。
	目標武將的「野心」較高，「義理」及「忠誠度」較低，成功的機率較高。
	目標都市有本國埋伏武將的場合，成功的機率可上升10%。
煽動	有同盟關係之君主的都市不會成功。
	君主的名聲需在200以上。
	目標都市的人民忠誠度需未滿70。
	實行武將的政治力十分之一加上智力三分之二的總和，較目標都市的人民忠誠度高的話，成功的機率上升。
	目標都市有本國埋伏武將的場合，成功的機率可上升10%。
工作	實行武將的智力及武力較高時。
	目標都市的太守的智力及武力較低時。
	目標都市的計謀擔任官的智力較低時。
	成功的話，對應實行武將的智力，目標都市的防禦度降低。
	目標都市有本國埋伏武將的場合，成功的機率可上升10%。

造謠是計謀的基本

首先就「反間」及「造反」加以說明，不要因爲標題不同就張惶失措，年輕人還是不要太性急比較好。

「反間」及「造反」是非常方便的計謀，可在都市攻略前進行，就效率而言，「反間」當然比「造反」好，原因是「造反」比較麻煩，即使成功也無法保證都市攻略能夠順利達成。

「造反」是讓敵國的太守孤立的計略，其重點在於孤立成功時，敵人的武將數及兵力會減少，而且也不會有援軍從其他都市趕來救援。然而，在我方改變路線之前，目標已被其他君主捷足先登的情況也是常有的。

沒有圓滿達成的計謀是沒有任何意義的，通常可以用「造謠」來提高計謀成功的機率，被散佈謠言的都市，人民及武將的忠誠度比較容易下降，而且忠誠度低的武將也比較容易受計略的影響。

⊙陣形及地形效果

陣形	平地	道路	森林	山地	水上	沼澤	關口	城池
平地型	12	10	5	4	1	3	16	防禦度÷70＋11
山岳型	5	4	10	12	1	3	16	防禦度÷70＋11
水上型	1	1	1	1	12	10	8	（防禦度÷70＋11）÷2

※我方地形效果較敵人地形效果高出1時，損害較雙方具有相同地形效果時減少大約3％。

⊙地形及機動力

陣形	平地	道路	森林	山地	水上	沼澤	關口．城池
平地型	2	2	4	5	8	6	5
山岳型	5	4	2	2	8	6	5
水上型	5	4	6	8	2	2	5

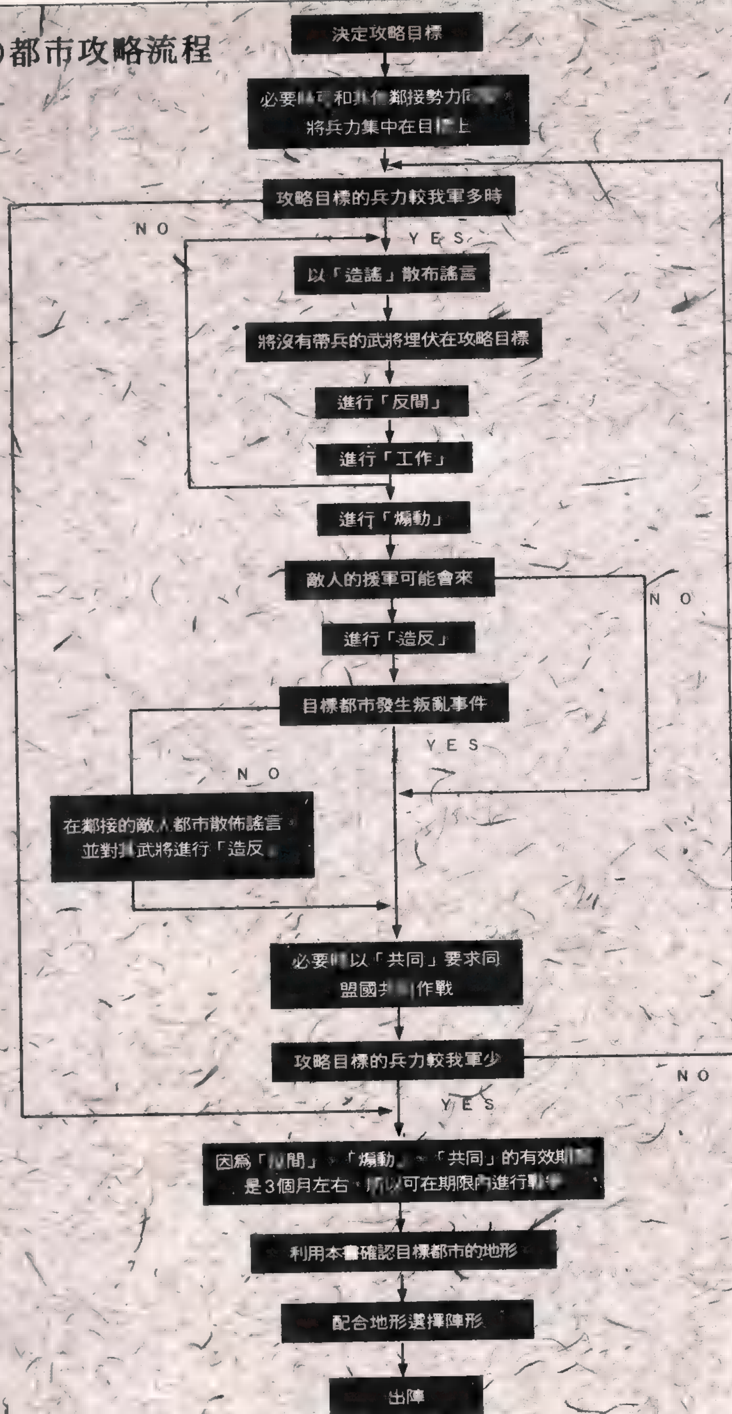
※上表表示各種地形及陣形所需消費的機動力，希望各位能配合P137以後的「全陣形詳解」來活用。附帶說明，平地形的陣形在平地前進1時需消費機動力為2，在水上前進1時需消費的機動力為8。

煽動及工作

「煽動」及「工作」是跟都市的防禦度有關的計謀，在都市的攻略裡，都市的防禦度佔有舉足輕重的地位，憑藉著都市的防禦度，駐守在城上的部隊強度將會完全改觀。戰場上有所謂的地形效果，部隊的攻擊力、防禦力會因為各種不同陣形及地形效果的組合而有天壤之別，詳細情形參考上表即可明瞭，總之，設法降低攻略目標都市的防禦度，降低兵士的傷亡程度是很重要的。

此外，「煽動」在戰爭中可達到降低敵人城池防禦度的效果，和「造反」及「反間」一樣，事前的「造謠」是很重要的。

此外，「工作」時如果我方計謀擔任官的智力較目標都市內所有武將高的話較容易成功。就跟當初所講的一樣，計謀成功的關鍵在於「第一是智力，第二還是智力」。



⊙都市攻略流程
決定攻略目標
必要時可和其他鄰接勢力同
將兵力集中在目標上
攻略目標的兵力較我軍多時
NO
YES
以「造謠」散布謠言
將沒有帶兵的武將埋伏在攻略目標
進行「反間」
進行「工作」
進行「煽動」
敵人的援軍可能會來
NO
進行「造反」
目標都市發生叛亂事件
YES
NO
在鄰接的敵人都市散佈謠言
並對其武將進行「造反」
必要時以「共同」要求同
盟國共同作戰
攻略目標的兵力較我軍少
NO
YES
因為「反間」、「煽動」、「共同」的有效期
是3個月左右，所以可在期限內進行戰
利用本書確認目標都市的地形
配合地形選擇陣形
出陣

徹底活用同盟國

如果敵國很強大時，單靠自己的力量孤軍奮戰是一種愚蠢的行爲，所以要和鄰國同盟並徹底利用此關係，這是處於亂世中應有的常識。



鄧芝

關於外交問題就交給我鄧伯苗吧！

經由外交途徑借助他國的力量，是小國擊破大國最好的方法，現在就將各式各樣的外交手段介紹給大家吧！

⊙同盟的條件

狀況	條件
100%不會成功	對方對我方的敵對心在8以上時。對方的敵對君主是我方時。
對方有可能無條件接受交涉	我方總合勢力是對方總合勢力的兩倍以上時。 對方對我方的敵對心在10以下時。對方與我方鄰接時。武將使者的政治力在80以上時。12個月以下的同盟。 ●滿足以上所有條件的場合，成功的百分比是武將使者的政治力的三分之一。
有80%以上的成功機率	支付對方相當於(對方對我方的敵對心)×(同盟期間)×3＋2000等數值的黃金時。 ●黃金不夠時，成功的機率下降。

※總合勢力是所有手下武將的總合軍事力的和，又武將的總合軍事力是根據武力、兵士數(訓練度、士氣)、勇名等一起計算所得到的數字。

外交的好處

我們可以利用同盟的關係在戰爭中動用11個部隊以上的兵力或進行新武器的開發。此外，迫切需要士兵卻沒有錢雇用時，也可以利用同盟的關係接受來自他國的援助。因爲外交有這麼多優點，所以國力較弱的國家必須在外交上多努力。

締結同盟的第一步只有「進貢」這個外交指令，「進貢」時雙方敵對的態度會下降，「同盟」的成功率會上升，「進貢」時不可太小氣，因爲這樣日後才能經由對方的「援助」取得較大的利益，這就是外交的正確途徑。

同盟以外的外交交涉的條件

交涉	狀況	條件
共同	100% 不會成功	・對方對我方的敵對心在 8 以上時。 ・對方的敵對君主和我方有同盟關係。 ・我方的攻擊對象和對方有同盟關係。 ・對方除了太守外，沒有能夠攻城掠地的武將。
	對方有可能無條件接受交涉	・對方和我方的敵對君主一樣時。 ・我方總合勢力是對方總合勢力的兩倍以上時。 ・對方對我方的敵對心在 10 以下時。 ・武將使者的政治力在 80 以上時。 ※滿足以上所有條件的場合，成功的百分比是武將使者的政治力的三分之一以上。
	有 80% 以上的成功機率	・支付對方相當於｛（我方的敵對心）＋（對方的敵對心）÷ 2｝× 50 等數值的黃金時。
進貢	100% 不會成功	・進貢金額未滿 320 的場合。
	有 80% 以上的成功機率	・支付對方相當於｛（我方的敵對心）＋（對方的敵對心）÷ 2｝× 40 等數值的黃金時。
勸降	有成功的可能	・對方只保有一個都市。 ・對方和我方鄰接的部份沒有空白都市。 ・我方的都市和對方的都市相鄰。 ・我方總合勢力是對方總合勢力的 30 倍以上時。 ・對方對我方的敵對心在 60 以下時。 ※滿足以上所有條件的場合，成功的百分比等於武將使者的政治力。
援助	100% 不會成功	・對方的敵對君主是我方時。 ・相互間的敵對心在 80 以上時。 ・對方的資金未滿 5000，軍糧未滿 20000。 ・曾經接受對方的援助，卻沒有回報對方（例如進貢等）的情況。
	成功機率	・100 － 敵對心的百分比。

※在任何場合，當持有資金不夠時，成功機率會下降，此時可以用軍糧和寶物按照一定的比例換算成現金以滿足條件。

攻打大國靠共同作戰

跟擁有數個都市的大國作戰時，最難應付的就是從其他都市趕來的敵人援軍，有時甚至演變成跟10個部隊作戰的窘況。如果能在戰前與同盟國「共同」成功的話，同盟國的援軍就會趕來援助，此時我方就可以巧妙運用局勢，讓損失降低到最低程度。

另外，當敵人攻來的時候，也可以向同盟國緊急要求援軍協助，當所擁有的都市少時，這更是維繫命脈的根本。

以「勸降」收服弱小勢力

對付支配都市及武將人數較少的弱小勢力，可利用「勸降」的手段，這樣就可以在不流血的情況下擴大自己的領地。但「勸降」絕對不是一件容易的事，可是成功所帶來的利益卻非常的巨大。

共同開發兵器

陣形的機動力、攻擊力、防禦力一定會有弱點存在，可藉由「研究」開發新兵器來補強陣形的弱點。

為什麼我會擔任「共同開發」這個工作呢？原因無他，正是因為在官渡之戰時，我曾建議曹操開發投石車，即所謂的「霹靂車」。



劉曄

新兵器開發從「研究」開始

為了補強陣形的弱點，必須開發新兵器，例如和我關係最密切的「投石車」，就能給予防禦力強、攻擊力強的「方圓」陣形無與倫比的弓箭攻擊力。

像這樣的新兵器有「戰車」、「鎧甲」、「連弓」、「強化騎兵」、「樓船」、「投石車」等六個種類，全部都可藉著外交指令的「研究」來開發，如果開發成功，相關陣形的攻擊力、防禦力就可獲得補強，非常方便。

可將「研究」託付給同盟中的任何一位君主，當然不是每一次都會成功的，至於要讓成功率提高並不難。

如果同盟期間較開發時間短的話，委託「研究」就行不通。此外，開發費用如果較同盟國所擁有的金錢多的時候也不會成功，至於同盟國的狀況最好還是事先調查一下比較好，如果非開發成功不可的話，可藉著「進貢」贈與資金給金錢較少的同盟國，如此又可降低敵對度，提高成功率。

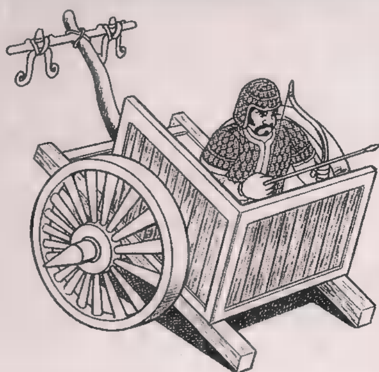
需要注意的是關於「樓船」的開發，比如說和袁紹作戰的時候，即使和孫權有同盟關係也不要有開發「樓船」的念頭，因為遲早都要和孫權一決雌雄的緣故，讓善於水戰的孫權得到「樓船」絕對不是聰明的舉動。

戰車

戰[illegible]強，雖失[illegible]的新兵器，但[illegible]魅力在於造價便[illegible]開發時間短。

開發費　4500／開發時間　6個月

春秋戰國時代的決戰兵器——戰車，因為騎兵的普及而消失在戰場上，西漢時被用來當作貴族的乘坐工具，然而在三國時代好像也有將戰車當作移動的盾來使用的記錄。



鎧甲

[illegible]

開發費　9000／開發時間　12個月

鎧甲是藉著丸首、筒袖來遮掩身上的破綻及間隙，據說是諸葛亮所發明的。它對於弩及弓的攻擊能發揮相當不錯的防禦能力，三國時代時被使用在步兵的身上。

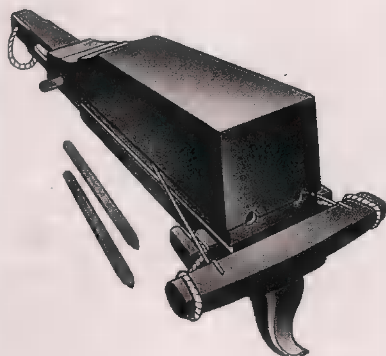


連弓

連[illegible]力及射程距離[illegible]。

開發費　13500／開發時間　18個月

一般而言，連弓是指一次可發射好幾發弓箭，或是可以連射的弩。可以連射的弩在戰國時代就有了，據說諸葛亮所開發的「元戎」就是將那種系統的弩改良而成的。



強化騎兵

強化騎兵是可以用來強化一[illegible]一陣形防禦力、攻擊力的新兵器，是[illegible]時需決戰所必備的武器。

開發費　18000／開發時間　24個月

強化騎兵是指穿著鎧甲的重騎兵，重騎兵活躍於鎧甲變得普及的南北朝時代，也就是三國時代結束後的兩百年，因此強化騎兵可以說是革新後的新兵器。

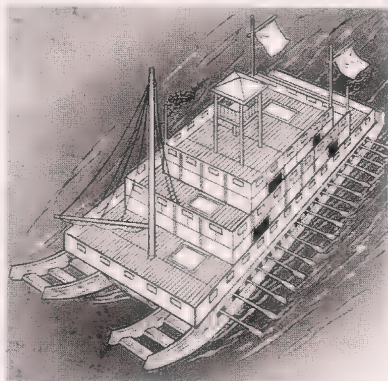


樓船

樓船是可以用來強化一水軍一陣形攻擊力、防禦力、箭防禦力的兵器，在水戰中是所[illegible]敵的。

開發費　22500／開發時間　30個月

所謂的樓船是指甲板上搭建有高樓的大型船，樓船首次登場是在春秋時代吳越之戰的時候，雖然機動力欠佳，但是攻擊力很強，用途類似近代的戰艦。



投石車

投石車是可用以來強化一[illegible]一陣形攻擊力的新兵器，於城郭防衛時可以發揮無與倫比的威力。

開發費　27000／開發時間　36個月

官渡之戰時，袁紹在前線築土丘，並在土丘上搭建碉堡，朝著曹操軍隊射箭使其動彈不得，受不了的曹操於是接受劉曄的建議，建造了投石車，以此擊垮了袁紹的碉堡。



第四章

戰場不敗論



在劉備入蜀的戰爭中，奉命攻打巴西的張飛，是否能夠漂亮地將守城的嚴顏擊敗呢？（「三國演義」第六十三回）

戰場基本要項

戰爭本身是十分浪費的，要如何才能抑制浪費，取得最有效率的勝利？在此將就攻擊與防禦兩方面個別說明其基本手法。



想聽聽我對戰爭的看法？那你就好好留心聽我說了。充份活用部隊的機動力以求取短期的決戰，就是在戰爭中獲取勝利的最高手段，至於個中神髓，且聽我飛將軍呂奉先慢慢道來。

兵貴神速

曾經從軍師陳宮那裡聽過「孫子」一書裡講到一句話──「兵貴神速，未見巧久矣」。嗯，孫武這個人在從前是一名相當好的武將，他所說的這句話，講到的就是戰爭所依賴的完全是機動力。

在作戰開始前應該有兩件事要先完成，其一是充份掌握戰場的地形，如此方能在開戰前的陣形決定之際，選擇適合其地形，而且機動力、攻擊力兩者皆高的部隊。再者如果能在出戰的部隊中，選擇一個像是「方圓」等防禦性陣形的部隊較好，如此可讓他守兵糧，防禦時則將之安置在城上。再下來就只剩下攻擊的工作了！

如果說到都市攻略的目的，那當然是能在敵方援軍到達以前，就把敵人全部消滅，徹底攻陷城池的話是最好的。一般來說，當敵方君主正對其他君主之都市進行攻略時，通常後方都市內的兵力會減少，有時甚至連一個武將也沒有了。在這個時候，如果我方能在敵方援軍到達前的五天內，以前面所說的機動力攻下全部的城池是最好的。就算該都市還有一些武將留下來的話，如果再命令軍師將我方陣形改變成可以進行突擊的陣形的話，一樣也能夠將他們一舉殲滅的，哈哈哈哈！

但是在「計略」方面仍是要注意的，像我就很容易中了敵人的「混亂」、「內鬨」、「伏兵」，因爲這牽涉到先天條件的問題，所以我也沒辦法。因此務必要有軍師級的武將陪同作戰才行。

⊙陳宮之注意書1、都市防衛的基本

・就算是在戰場上的守備側部隊全滅，如果仍然有未到達戰場的守備側正規軍存在，這樣就不算輸。這一點特別是對那些從別的都市派出很多部隊支援的人有利。

・當守備側的君主倒下時，一般來說就算是敗北了。

・當攻擊側部隊佔上守備側所有的城池時，該城便會變更爲攻擊側所有，但是當第一次被攻擊側所佔有的城，第二次將不會再變更。

・即使仍有防禦側部隊殘留，但當全部的城池都被佔領時，就算是敗北了，因此防禦時可以考慮不消滅攻擊側部隊，單就固守城池來防禦就行了。

⊙陳宮之注意書2、關於奪取兵糧庫的狀況

・當奪取到都市攻擊側的兵糧庫，但其軍糧變爲0時，防禦側的軍糧會增加。

・自軍糧變爲0的回合以後，包含同盟軍，全部隊的士氣在每回合會下降15至30。

・因爲各部隊的攻擊力除了士兵數外，還有合計部隊指揮官的武力及部隊的士氣，所以士氣低下的部隊，其攻擊力會銳減。

・士氣未滿20的部隊，在每回合會有5%～34%的士兵逃亡。

都市防禦的基本

我是陳宮，請多指教，因爲剛才呂將軍所說的只偏向某一方面，因此身爲軍師的我只好趕快來收拾這個爛攤子了。

我所要說明的是關於防禦方面的事。當敵人的大軍急攻而來時，能夠沈著冷靜應對的人方能稱爲名將。再說到當敵人很多的場合，如果能充份運用軍師的計略與戰術，要擊退他們也不會是很困難的事。

防禦的基本首重於如何決定把兵力集中在哪一處城池，然後再找出敵方兵力分佈的空隙，派遣機動力高的部隊去奪取他們的軍糧庫，能做好這兩點大概就差不多了，至於詳細的部份只要看過上方的注意書，應該就沒問題。

再下來就要用計略來拖延敵人進攻的時間，這樣沒多久，他們就會自行撤退。怎樣，不錯吧！兵力的集中與軍糧的奪取，就是我所說的基本要訣。

特殊能力大事典

擁有特殊能力的武將，有時能夠發揮奇蹟般的力量。在這裡，將就在戰場上所可能發生之32件奇蹟全部一舉介紹。



想要我烏角先生來做特殊能力的解說？呵呵，就看在你有慧眼選擇對於「仙術」、「幻術」、「妖術」都無所不能的我的份上吧！我就把壓箱底的絕活教給你。

每個人所會的特殊能力有六種

一般的武將透過經驗值的累積，在所有32種特殊能力中，可以學會特定的6種，這其中也包括使用道具產生的效果在內。

無論如何，這32項能力約可大致劃分為①在戰場上所使用的「計謀」；②進行「計謀」以外方式的攻擊時，所能夠實行的特別命令；③通常使用道具所引發的特殊效果等等這三種。

而在這裡，我便就①「計」、②「攻」、③「效」這三類區分，來依序介紹各項能力。

另外讀者參照下方所列之目次後，應該能在其活用上提供有力的協助。

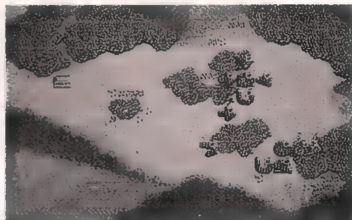
目次

計　火計

擁有「火計」能力的武將，可以在天候不是雨或豪雨以外的情況，實行計謀指令〈火計〉。

施行〈火計〉對身著「藤甲」的武將有百分之百的成功率，其次是森林及平地，但是在有水及沼澤的地形上就無法實行了。

想對敵人部隊使用〈火計〉時，智力及訓練度高的部隊可以大大提高其成功的機率。



在好天氣的時候，碰到像森林地帶這樣寬廣的戰場，火勢尤其是一發不可收拾，在都市防衛戰中，火計也能發揮極大的功用。

計　混亂

擁有「混亂」能力的武將，可以對鄰接的敵部隊施行計謀指令〈混亂〉。

施行〈混亂〉成功時，敵部隊的陣行會變成「無陣」，且士氣低下。若施展「混亂」的武將智力越高，而被施加「混亂」的部隊士氣、訓練及武將的智力越低的話，成功率越高。但是若該武將持有「沈著」之能力時，幾乎就不可能成功。



當「混亂」組合其他的計謀及攻擊時，會有更好的效果，譬如說對混亂中的部隊施加「火計」。

計　內鬨

擁有「內鬨」能力的武將，在接觸有相互鄰接的敵方複數部隊時，可以施行計謀指令〈內鬨〉。

施行〈內鬨〉成功時，敵部隊相互之間會作戰，而且會受到比通常攻擊更大的傷害，對這些自相殘殺部隊的附加影響效果則是士氣低下，當施行〈內鬨〉的部隊訓練與武將智力越高，而對手部隊的訓練及武將的智力越低的場合，成功率越高。



在都市防衛戰中，若能在城上放置有「內鬨」能力，且智力高的武將，即使敵軍爲數衆多，也能夠將之擊退。

計　收拾

擁有「收拾」能力的武將在與我方處於混亂狀態的部隊相鄰接的場合，可以施行計謀指令〈收拾〉。

施行〈收拾〉時，全部與之相鄰接的我方部隊都可以自混亂狀態中回復，最大能影響的部隊包括上下左右四支，而右上、右下、左上、左下的部隊則不受作用。



可以使用「收拾」的場合很多，像是在都市攻略中，遭受敵人伏兵攻擊而陷入混亂狀態時，就能發揮其作用。

計　仙術

必要體力　50

擁有「仙術」能力的武將，可以施行計謀指令〈仙術〉。

施行〈仙術〉時，在戰場上全部我方部隊的傷兵都可以得到回復，而且士氣也會上升，進一步隨著各部隊武將智力的高低，甚至已經行動完了的部隊，都能夠再度下達指令，而處於混亂狀態的部隊有時也能自混亂中回復。



持有「仙術」能力的武將，僅有特殊武將的那5人，如果屬下中有他們的話，務必要在戰爭中帶著他們隨行。

計　鼓舞

必要體力　25

擁有「鼓舞」能力的武將，在率領士氣未滿百的部隊時，或是與士氣未滿百的部隊相鄰接的場合，可以施行計謀指令〈鼓舞〉。

施行〈鼓舞〉時，自己部隊的士氣會上升30，鄰接的我方部隊士氣則可以回復15，但是在士氣超過一百時則毫無作用。還有，透過〈鼓舞〉，有時能使混亂狀態的部隊回復。



因爲如果沒有與我方部隊相鄰接時就不能使用這項指令，因此能夠使用的場合不多，最好的機會是在剛開始部隊配置後最初的回合中施展。

計　治療

必要體力　35

擁有「治療」能力的武將，當其所率領的部隊有傷兵，或是與其相鄰接之己方部隊有傷兵存在的場合，可以施行計謀指令〈治療〉。施行〈治療〉時，本身部隊及臨接之己方部隊中的傷兵皆可以全員回復。而所回復的傷兵人數，都會加算在兵力上。



如果能在「鉤行」、「箕形」等死亡率低下之陣形的部隊中，伴隨著持有「治療」能力的武將時，在作戰中應該就能變得相當[illegible]強。

計　祈雨

必要體力　20

擁有「祈雨」能力的武將，在處身於雨或豪雨以外的天候時，可以施行計謀指令〈祈雨〉。不管由什麼武將來施行〈祈雨〉，都會有60％的成功機率讓天候變爲雨或豪雨，這其中又有20％的機率會發生豪雨，這將使得戰場全部的火燄消失，因此當我軍被敵方施行〈火計〉時，這個能力尤其重要。



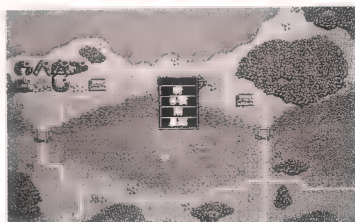
「祈雨」成功時，我方部隊可以慢慢地從火燄中逃脫，但是要注意，若只是雨的話，並沒有辦法在1回合內使全部的火燄消失。

計　天變

必要體力　30

擁有「天變」能力的武將，可以施行計謀指令〈天變〉。

施行〈天變〉時，可以在晴、雲、雨、豪雨中任選一種所希望的天候，約有90％的機率可以成功地改變天候。因爲不管想要熄滅火燄，或是想施展〈火計〉都可以透過本指令來達成，所以比起〈祈雨〉是便利多了。



能夠使用「天變」能力的武將，除了特殊武將外，僅有諸葛亮、張角、張寶三人，因此這3人也可以看做是仙人級的武將。

計　滅火

擁有「滅火」能力的武將，在其本身部隊及其上下左右、右上、右下、左上、左下等9個場所有火存在時，可以施行計謀指令〈滅火〉。施行〈滅火〉時，可以讓範圍內全部的火燄消失，當火燄擴及的範圍狹小時，〈消火〉可以發揮十分的功用，但若在大片面積廣泛地燃燒時，可能就僅是杯水車薪了。



初期救火可以說是消滅火災的重點，當燃燒的範圍僅有一方格時，「滅火」是十分有用的。

計　落石

必要體力　30

擁有「落石」能力的武將，在城或關卡上與敵方部隊接觸的場合中，可以針對敵方一支部隊施行計謀指令〈落石〉。

施行〈落石〉時，根據城的防禦度，最大可以重創敵人四千以上士兵的損害。



本計謀是在都市防衛上非常有效的計謀，當此類武將非常多的時候，不妨在所有的前線都市都放上1人。

計　占卜

必要體力　50

擁有「占卜」能力的武將，可以施行計謀指令〈占卜〉。

透過〈占卜〉可以引發「天候的變更」、「敵武將的退卻」、「自軍士氣的上下」、「我方武將壽命的增減」、「敵方全軍著火」、「水上敵部隊的損害」、「敵武將受傷」、「我方武將能力值上升」、「我方武將體力回復」、「落雷」、「全城著火」等事件。



無論如何，對於沒有做就完全不曉得結果會如何的「占卜」，在[illegible]分[illegible]的關鍵時刻，能夠不用它可能是比較聰明的作法。

計　伏兵

必要體力　30

擁有「伏兵」能力的武將，在四方格以內的森林地形上有敵部隊存在的場合中，可以施行計謀指令〈伏兵〉。

施行〈伏兵〉時，其機率受到施行側與被作用側武將智力差的影響，最大可以給予敵部隊兵力約三千數量的減少，甚至可以使之陷入混亂狀態。



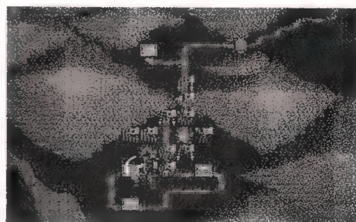
除了可以給予敵人大打擊之下又使其混亂無法移動外，另外還有能持續限制其體力回復的好處。

計　幻術

必要體力　60

擁有「幻術」能力的武將，在其五方格內有敵部隊存在的場合，可以施行計謀指令〈幻術〉。

施行〈幻術〉時，在其作用範圍內的敵武將幾乎都會陷入混亂狀態，兵力會減少二千到三千，士氣也會下降。但若是碰到敵武將智力高，且又擁有「沈著」能力時，則完全不會受到影響。



除特殊武將外，能行使「幻術」的武將僅有張角、張寶、木鹿大王3人。在劇本1的張角陣營中，會行使「幻術」的就有2人。

計　妖術

必要體力　60

擁有「妖術」能力的武將，在其四方格內有敵部隊存在的場合，可以施行計謀指令〈妖術〉。

施行〈妖術〉時，在其作用範圍內的敵部隊之訓練及士氣會下降，兵力會減少二千到三千。但是與「幻術」同樣，敵武將智力高且又擁有「沈著」能力的場合，則完全發揮不了作用。



不知為何，張角、張寶、張梁三兄弟都是可以行使「妖術」的武將，真可說是無敵的兄弟。

計　水計

必要體力　50

擁有「水計」能力的武將，在其四方格內的水域有敵部隊存在的場合，可以施行計略指令〈水計〉。

施行〈水計〉時，水上的部隊會受到二千到三千的損害，但若敵部隊是佈成「水陣」時，損害則會減半。另外對持有「水神」的武將則是一點效果也沒有。



南方出身的武將有不少是具有「水計」能力的武將，但是關羽和曹眞兩人也會「水計」，則相當令人感到意外。

計　落沙

必要體力　40

擁有「落沙」能力的武將，在其四方格內的高山有敵部隊存在的場合，可以施行計略指令〈土砂〉。

施行〈落沙〉時，在有效作用範圍內的敵部隊，會受到土砂崩落的攻擊，並有二千到三千的損害，但是對於智力高的武將不太能發揮作用。還有對於「長蛇」等等山岳型的陣型傷害會減少一半。



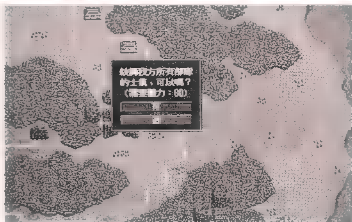
就如同在水上使用「水計」一般，在山岳地帶則可使用「落沙」。這是一個一次可以攻擊複數部隊，令人喜愛的指令。

計　激勵

必要體力　60

擁有「激勵」能力的武將，可以施行計謀指令〈激勵〉。

施行〈激勵〉時，包含本身部隊，在戰場上全部的我方部隊士氣都會上升30。另外，處於混亂狀態下的部隊也有因此回復的可能性。混亂狀態回復的可能性是依武將的智力來提高其機率。



持有「激勵」能力的武將，如派他擔任軍糧庫的防衛任務，就可以讓他不時地提高全部隊的士氣，比起「鼓舞」還好用。

效　藤甲

擁有「藤甲」能力的武將，敵人的弓矢攻擊會完全失效，而通常攻擊的損害也能壓抑到三分之二的程度，還有依照「三國演義」書上的記載，它對水上的機動力也有若干的提昇作用。但是若被施以「火計」，則該計成功率會到達百分之百，甚至因火受傷的部隊負傷率也會比普通的情況增加兩倍，這可說是它的一大弱點。



持有「火箭」能力的武將，即使並未與持有「藤甲」能力的■武將相鄰，也能夠給予重大打擊，故可委任這類的武將爲直接攻擊以外的部隊。

效　無雙

擁有「無雙」能力的武將，即使受到鶴翼之陣的聯軍攻擊，也僅承受敵軍一支部隊份的傷害。同時也因爲這個樣子，對持有「無雙」能力的武將而言，在對敵方各部隊進行普通攻擊時通常能夠給予更大的傷害。

另外還有一點不太引人注意。那就是在一般的都市防衛戰中能夠頑強生存下來的武將大多擁有這項能力。



可以想見像關羽、甘寧、許褚等等這類武力高的猛將，必定多數持有「無雙」這項能力。順便一提，五虎將全員都是持有「無雙」能力的武將。

效　沈著

擁有「沈著」能力的武將，在面對敵方施展〈混亂〉、〈內鬨〉、〈幻術〉等計謀時具有非常高的抵抗能力。

因爲〈混亂〉、〈幻術〉而陷入混亂狀態的可能性將會降低爲通常的一半左右，而〈內鬨〉的可能性也一樣減少爲50%。另外，〈妖術〉、〈反計〉等等的計謀，也會變得無力。若是碰上智力高且又持有沈著能力的武將時，這些計謀幾乎不可能會成功了。

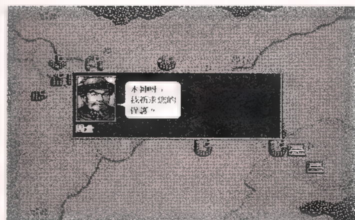


郭嘉、姜維、司馬懿、荀彧等等這些軍師，大多是持有「沈著」這項能力的武將，要對他們施展計謀的成功率甚至不滿10%。

效　水神

「水神」是屬於最不起眼的幾項能力之一，擁有這項能力時，在雨及豪雨的天候下，防禦力會有約50%的強化。

還有，當水上的敵人施展〈水計〉的場合時，其效果會變得完全無用，但是因為「水計」、「水神」這兩項能力大多是孫吳的武將所會的能力，因此能發揮效果的機會不太多。



與孫吳的武將對戰，而且持有「水神」這能力的武將，大概有蔡瑁、黃祖、嚴白虎、王濬這幾個人吧！

效　反計

持有「反計」能力的武將，在被敵方施展〈火計〉、〈混亂〉、〈內鬨〉等場合時，約有一半左右的機率能將計就計地回敬給敵手，但在對手的智力極高時，回敬的計謀有時也會不成功。

成功的機率是依照擁有「反計」能力武將之智力高低而決定的，但是若施展〈混亂〉、〈內鬨〉的武將持有「沈著」這項能力時，「反計」就不會成功了。



持有「反計」能力的武將，大多是智力極高的，不過當然也有例外的場合，像是劉禪在累積一定的經驗後，也可以學會「反計」。

效　回射

擁有「回射」能力的武將，若在非混亂狀態下遭受〈弓箭〉、〈火箭〉、〈亂射〉這些攻擊時，將會以「弓箭」作為反擊。

但是若對應陣形所決定的射程距離比對手更短時，就沒辦法進行「回射」了，這一點要多注意。另外被我方的〈亂射〉攻擊時，當然也不會有所〈回射〉。



若以兵力極少的部隊對持有「回射」能力的武將做弓箭攻擊時，很有可能反導致自身的全滅，這一點一定要十分注意。

效 強行

擁有「強行」能力的武將，可比其他的武將早5日抵達戰場。

一般部隊到達戰場所花費的日數是由出陣的都市出來後，最短要經過幾個都市來決定的。而擁有「強行」能力的武將，則將這些距離僅視為經過一個都市所花費的時間，故能更早抵達戰場。

另外，持有赤兔馬等等這些名馬的武將，也能進行「強行」。



當出現這樣訊息的場合，就表示該武將是以「強行」而抵達戰場的。

攻 佈陣

這並非是攻擊指令，而是除計謀外的其它指令項目。持有「佈陣」能力的武將可以施行部隊指令〈佈陣〉。

施行〈佈陣〉時，可以將在戰場上任一支我方部隊變更為任一種已學得的陣形。另外，君主與軍師即使沒有「佈陣」這項能力，但也能進行〈佈陣〉。



[illegible]只要是君主、軍師的話就能行使這項能力，所以基本上都是能力不足以當軍師的武將才會擁有的能力。

攻 騎射

擁有「騎射」能力的武將，在移動後的同一個回合內，可以再執行一次〈弓箭〉或〈火箭〉的間接攻擊。

當敵部隊的兵力變得非常少的場合，通常會決定轉進，並以機動力極高的陣形逃逸，此時我方便可佈成「錐形」之陣進行追擊，再以「騎射」將之殲滅。



持有「騎射」能力的武將並不多，大概只有像呂布、馬騰這類實際上騎兵與戰術均相當優異的武將才會有，可說是十分寶貴的能力。

攻　火箭

擁有「火箭」能力的武將，在以弓攻擊的射程內有敵部隊存在的場合，可以施行攻擊指令〈火箭〉。

當以〈火箭〉攻擊時，不管是否會使敵部隊起火燃燒，但絕對是比〈弓箭〉攻擊提高25%的威力。因此即使在面對絕對無法燃燒的沼澤及水上部隊時，也仍然有使用它的價值。



在《三國志V》登場的武將中，大概每5人就有1人會使用「火箭」。訓練度低的部隊遭受火箭攻擊時，往往特別容易著火。

攻　亂射

必要體力　50

擁有「亂射」能力的武將，在其射程範圍內有敵部隊存在的場合，可以施行攻擊指令〈亂射〉。若實行的武將智力極高，且又持有「火箭」能力時，依天候狀況，有時會出現火箭亂射的攻擊。

但是因〈亂射〉有傷害我方部隊的可能性，而敵人也有可能會以「回射」反擊，所以在使用時要十分注意。



由於這種與生俱來不問敵我便加以攻擊的性格所演化出來的能力，使得習得「亂射」的武將多屬於猛將的類型。

攻　奮發

必要體力　30

擁有「奮發」能力的武將，在與敵部隊相鄰接的場合，可以施行攻擊指令〈奮迅〉。

〈奮發〉這項能力可使武將在遭受周圍所有敵部隊的包圍攻擊時，還能夠適時給予反擊。同時施行〈奮發〉的部隊還有士氣提昇的附加效果，這亦是它的魅力所在。



在畫面上所見的僅是遭受「一齊」攻擊之下，以「奮發」所反應出來的損害，已和敵人原本該給予的損害相差甚遠。

攻　遠箭

擁有「遠箭」能力的武將，可以將因陣形而有所不同的弓箭射程距離再延伸一格。

譬如說「方圓」、「雁行」之陣的射程距離是三格，那持有「遠箭」能力的武將便有四格以〈弓箭〉攻擊敵人的本事。這個時候即使對手持有「回射」的能力也不能有所反擊。



雖然射程距離是僅僅延伸一格，可是卻已充份令人感受其從不可能之處以「弓箭」攻擊的震撼。若能搭配「火箭」使用則效果更佳。

攻　速攻

必要體力　25

擁有「速攻」能力的武將，可以施行部隊指令〈速攻〉。

施行〈速攻〉時，可以根據陣形所決定的機動力再加算10，這將使得移動可能範圍更廣。例如說「錐形」之陣的機動力是24，那麼在〈速攻〉之後的機動力便是34。因為在平地上推進一格所需的機動力是2，所以它將可以移動到17格的距離。



這項能力將可使部隊推進到比普通的情形下更加接近的距離。若再配合能進行突擊的陣形，若想一口氣將遠處的敵部隊消滅將更爲便利。

善加利用特殊武將

特殊武將並無年齡與名聲等資料的記述，從一開始便已學會全部的陣形，而且經驗值已在最高的狀態下。因此普通的武將要透過經驗值的累積才能取得最多6種的特殊能力，但是這些特殊武將卻在一開始便具備了6種特殊能力了。

特殊武將所持有的能力大多是「仙術」、「幻術」這類的東西，因為他們的智力都在90以上，因此帶他們上戰場將可發揮絕大的幫助。不過這些人即使讓他們的忠誠度到達一百，也常常會在不知不覺的情況下離開你，因此只能把他們當作臨時幫助的武將就好，而不可作爲己方陣營的攻擊主力。



除了照片上的于吉以外，華佗、管輅、許子將、左慈、紫虛上人、司馬徽、南華老仙等人都是特殊武將。

戰場地圖總覽

孫子曾言：「地形是用兵的助力」，然後又說：「善用地形而戰者必得勝」，由此可知，了解戰場是勝者必備的常識。


陸遜

在下是任官於孫權，同時娶孫策之女為妻的陸伯言。

在出陣前若能先了解戰場地形的話，在選擇陣形時將會便利許多。因此我將特別在這裡把所有的戰場知識教授給各位。

戰爭也是都市攻防戰

或許大家都曾經聽過「南船北馬」這句話，它的含意是表示中國北部由於多山與平原，因此在移動時多以馬作為交通工具，而南方則因為多河川，故多以搭船穿梭往來。

而戰場的地形也是完全相同的，像我們吳國的支配地域因為分佈有河川、湖泊及沼澤的都市較多，因此擅長水戰的武將也就不少。同樣地，在北部因為有寬闊的山岳與平原地帶，因此產出極多專精騎兵戰術的武將。

前面拉拉雜雜談了一堆，其實各位最想知道的還是各都市的地形吧！接下來我將就各個都市，搭配其相關的事件做進一步的說明。

目次

中華十三州圖

東漢末年，中國大致上約分成十三個州，它們也就是司隸、豫州、冀州、兗州、徐州、青州、荊州、揚州、益州、涼州、并州、幽州及交州等。譬如說在諸葛亮的天下三分之計中，就是把益州及荊州拿到手，然後與握有揚州及交州地盤的吳國結盟，再共同對抗支配其它九州的魏國。若讀者能記住各州的名稱及位置時，在玩《三國志V》時必會更爲有趣。



①幽州　②并州　③冀州　④青州
⑤兗州　⑥司隸　⑦涼州　⑧徐州
⑨豫州　⑩荊州　⑪揚州　⑫益州
⑬交州

襄平

東漢幽州遼東郡的治理之所，遼東郡在東漢末期以後，均是以公孫度一族代代擔任太守治理此地。二三七年，太守公孫淵發動叛亂，於翌年二三八年爲司馬懿所率領的討伐軍所滅。

S1：——　S5：曹操
S2：——　S6：——
S3：——　S7：曹叡
S4：袁紹

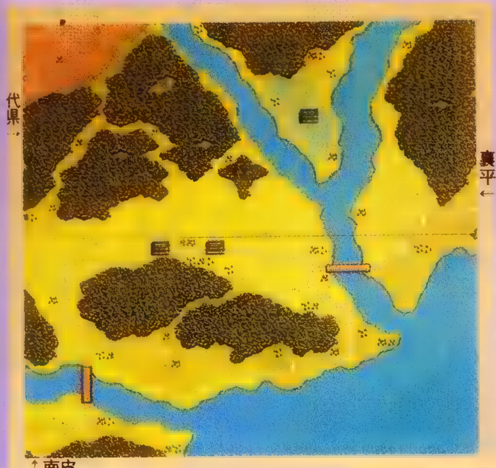


敵方的君主多在地圖下方的城堡中，因此若想在短時間內攻略的話，就先放下其他的城不管，而以水陣一口氣渡海攻擊較佳。

北平

S1・公孫瓚　S5・曹操
S2・公孫瓚　S6・曹操
S3・公孫瓚　S7・曹叡
S4・袁紹

本地是屬於東漢的幽州右北平郡，在司馬炎篡奪帝位以後，於西晉的時代改稱北平郡。曾經為了防備烏丸等異民族的入侵而令公孫瓚駐屯此地，另外吳國的勇將程普也是出身此地而著名。

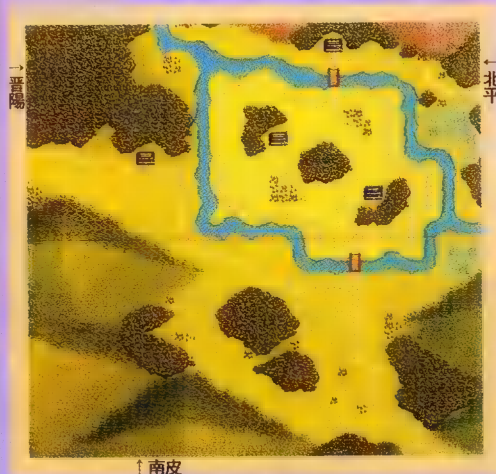


此處的平地可以使用機動力高的陣形進攻，但是在地圖上方的河中沙洲周圍有泥沼，在進攻此處時需改以水陣較佳。

代縣

S1・劉焉　S5・曹操
S2・——　S6・曹操
S3・——　S7・——
S4・袁紹

此地是屬於東漢的幽州代郡，在西晉時則升格為代郡。在「三國演義」中，劉備在辭去安喜縣的縣尉後便是藏匿於此，不過另外在別處的代州是與代縣不同的地方，讀者需加以注意。



地圖的中央地帶為河川所環繞，就防衛側而言，並不能說是十分利於作戰的地形。在上方的城堡，背對山及森林，在作戰上應該較為有利。



東漢并州刺史的治所，同時也是并州太原郡的治所。一八九年，董卓擔任刺史時曾暫時駐屯在此，其後袁紹派遣他的外甥高幹來治理此地。但是在二〇六年，高幹由於誤中荀攸的計謀，而使晉陽納入曹操的支配之下。

S1．——	S5．曹操
S2．——	S6．曹操
S3．——	S7．曹叡
S4．——	

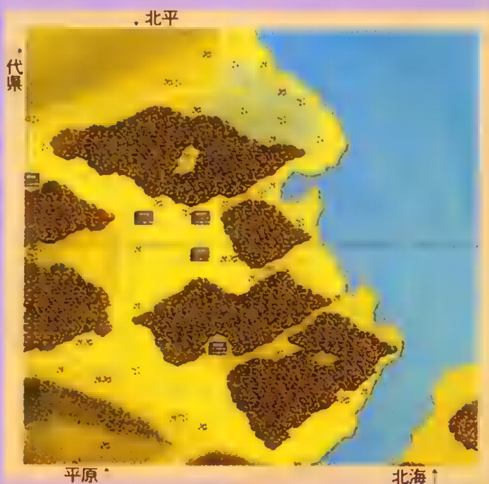


三方向被群山圍繞，剩下的一方則有河川流過，因為在中央腹地是寬廣的平地，因此若能帶來會使用鶴翼之陣的武將，將較容易使力。

南皮

東漢冀州渤海郡的治所。渤海郡是人口在百萬之數的大郡，故南皮可說是河北最大的都市之一。身為渤海太守的袁紹，自舉兵反董卓以來，一直到被曹操所擊敗，此地都是袁氏一族所統治。

S1．張角	S5．曹操
S2．袁紹	S6．曹操
S3．袁紹	S7．曹叡
S4．袁紹	



城郭數有5個之多。特別的是有3個城郭是彼此相近，因此即使包圍其中的一個城，也會受到其他城的攻擊，攻略的難易度可算是相當地高。





S1．韓馥	S5．曹操
S2．韓馥	S6．曹操
S3．袁紹	S7．曹叡
S4．袁紹	

東漢冀州刺史的治所，同時也是冀州魏郡的治所。此地原是袁紹支配河北的中心地，但在為曹操所奪取之後，反成為他制壓河北的策源地。在赤壁之戰後，曹操的位階雖然一路竄升為魏公，甚至於魏王，但他的首都一直是在鄴這個地方。

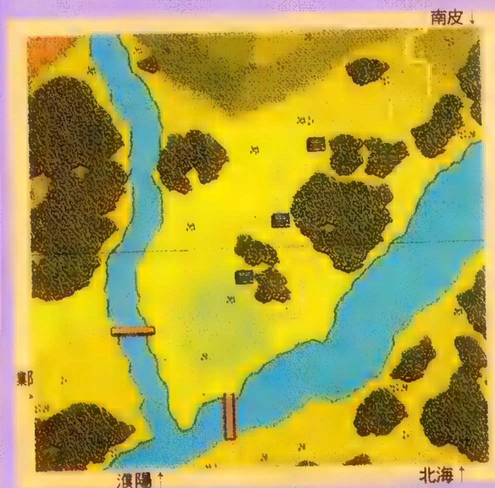


是城郭數6個的大都市。特別是在地圖中央以十字形狀相鄰的城郭群，在攻略上非常困難。以大軍壓境的攻擊方式可能會比較好。



S1．張角	S5．曹操
S2．劉備	S6．曹操
S3．袁紹	S7．曹叡
S4．袁紹	

東漢青州平原郡的治所。平原郡在魏及西晉時期是隸屬於冀州，也是在那時候承接為該郡的治所。平原郡在東漢盛期人口超過百萬，是青州最大的郡。同時此地也因曾有劉備在此擔任一段時期的縣令而有名。

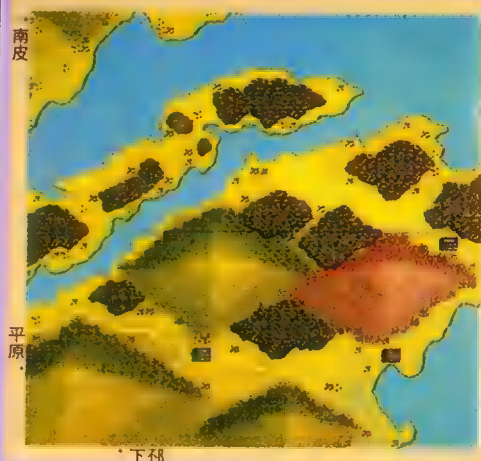


城郭的附近有相當多的森林。如果派遣城內的守將作為伏兵時，攻擊側將陷入一番苦戰。在攻擊前，要先確認好敵武將的情報。

北海

S1．龔景　S5．曹操
S2．孔融　S6．曹操
S3．孔融　S7．曹叡
S4．袁紹

原本是東漢的青州北海國，其治所是劇縣。而在魏及西晉時期，治所則變更爲平壽。雖然在一八八年以後的六年中，孔融接任此地太守職務而統治此地，但因在青州黃巾賊的襲擊下，及遭受袁譚的侵略而荒廢了此地的建設，最後孔融單身一人逃入了許昌。



南船北馬這句話在這地形上算是一個例外，特別是在由北進攻的場合，如果沒有一個持有水陸能力的武將，那攻略起來將十分辛苦。

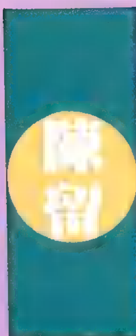
濮陽

S1．喬玄　S5．曹操
S2．喬瑁　S6．曹操
S3．呂布　S7．曹叡
S4．曹操

東漢及魏的兌州東郡治所。在西晉時則爲濮陽國的治所。由於曹操討伐出沒於濮陽周圍的黑山賊有功，因而在一九一年受到袁紹推舉爲東郡太守。在那之後三年，由於陳宮的反叛及蝗蟲所造成的蝗災，而使得此地變成呂布的根據地。

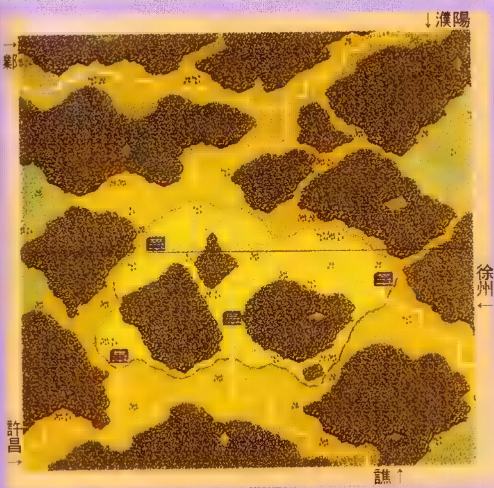


城郭數是３。是一塊地表覆蓋著森林及平地，並且有小河川流過的地方，這是在北方最基本的地形，是一座易攻難守的都市。



S1．張角　S5．曹操
S2．曹操　S6．曹操
S3．——　S7．曹叡
S4．曹操

東漢兗州陳留郡的治所。這是在一八九年，暗殺董卓失敗而逃亡的曹操，爲打倒董卓召募義軍的起兵之地。雖然陳留太守張邈是曹操的親友，但是因爲他也如同呂布、陳宮那般反叛曹操，因此在一九五年被殺。

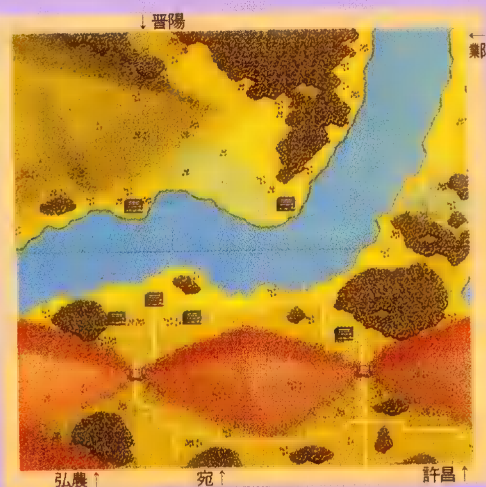


此處是屬於多森林的地形，因此一定要防範火計及伏兵。特別是火計，可千萬不要被自己點起的火給燒著了。



S1．何進　S5．曹操
S2．董卓　S6．曹操
S3．曹操　S7．曹叡
S4．曹操

東漢的首都。同時也是魏帝曹丕及篡魏的西晉所定的首都。在一九〇年，雖然董卓爲避開諸侯聯合軍的攻擊而將此地燒毀，其後遷都長安，但是晚年的曹操又再度把它重建起來。



因爲是東漢的帝都，所以城郭數加起來有6個，另外在地圖下方還可以看到2個關卡。在進攻此都市時，不要從南方進攻，改從北方較佳。



弘農

S1．何進
S2．董卓
S3．李傕
S4．曹操
S5．曹操
S6．曹操
S7．曹叡

東漢司隸校尉部弘農郡的治所。在魏及西晉時期，則以司州弘農郡代替前面的名字，而它的治所當然繼續放置在此處。由於在漢武帝設置弘農郡之前，爲了守護西漢帝都長安而在此地建立了函谷關。也因爲如此，這裡的縣城也建得十分堅固。

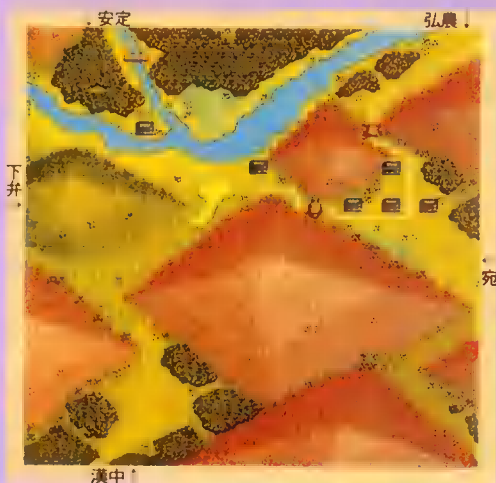


由於有許多不可進入的山脈茶色地域，這個地形的戰場是意外地狹小。如果能守好關卡的話，要防範大敵也是很容易的。

長安

S1．何進
S2．董卓
S3．李傕
S4．曹操
S5．曹操
S6．曹操
S7．曹叡

在東漢是司隸校尉部京兆尹的治所，亦是西漢的首都。在魏及西晉時，則在此地安置雍州的州郡。因爲董卓帶著獻帝遷都來此，在他的暴政及死後的權力鬥爭之下而讓此地荒廢了。之後魏國又再度把它建立爲對蜀防衛戰的根據地。



城郭數6、關卡數2。雖然看起來應該是難攻下的大都市，但如果從宛進攻的話，因爲會從地圖的右下方出現，攻略起來也就變得容易多了。





S1．——
S2．——
S3．——
S4．——
S5．——
S6．曹操
S7．曹叡

在東漢是涼州安定郡，在魏及西晉時則是雍州安定郡，治所是安置在臨涇。二一一年，韓遂、楊秋、李湛、成宜等人一起與馬超在此地舉兵反曹操。但是由於曹操親自討伐，很快就被壓制住了。



初見之下會認爲此處是十分適合平地型的陣形，但是由於在地圖下方的城郭周圍有森林及山岳圍繞，攻略至此時，機動力將會下降許多。



S1．——
S2．——
S3．——
S4．馬騰
S5．馬騰
S6．曹操
S7．曹叡

在東漢是涼州漢陽郡，在魏則變成雍州天水郡，治所是放置在冀縣。雖然冀縣是屬將姜維的出身地，但在西晉時則變成秦州的州郡。在諸葛亮的第一次北伐時，姜維由於被懷疑與蜀國內通，因而出冀縣成爲蜀將。

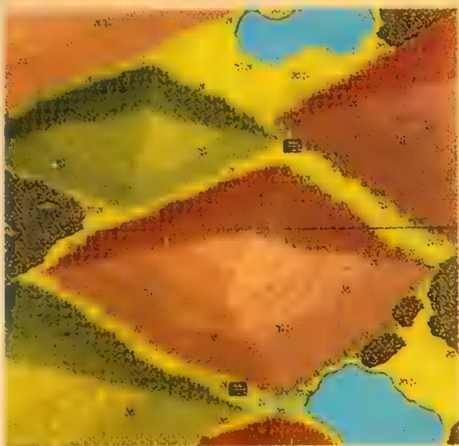


從下弁攻入時，出現地點是在地圖左下的山上。如果希望能在短時間內決戰的話，最好是使用山岳型的高機動陣形。

西涼

S1．董卓　S2．馬騰　S3．馬騰　S4．馬騰　S5．馬騰　S6．徹里吉　S7．——

從東漢到西晉都是被稱呼爲涼州武威郡的地域。西涼這個名詞是在「三國演義」這部書寫成的明代以前，宋、元時代的人所稱呼的。而武威郡的治所姑藏縣則是賈詡的出身地。順便一提，敦煌是涼州西端的郡。

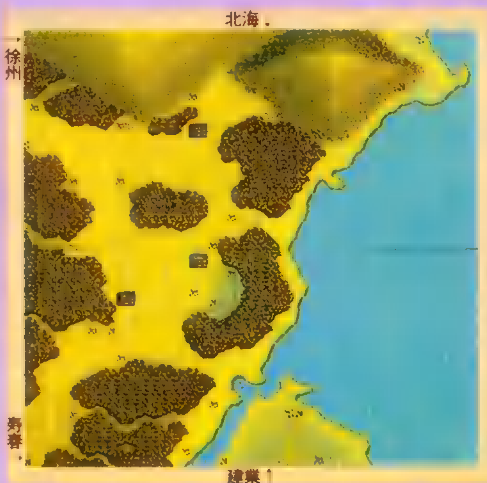


幾乎全是山岳與森林的地形。因爲城池連接著不可進入的山岳，因此在攻略時採用機動力、攻擊力均高的突擊型陣形較適合。

下邳

S1．孫堅　S2．陶謙　S3．劉備　S4．曹操　S5．——　S6．——　S7．曹叡

在東漢、魏、西晉三個時期，全都是徐州下邳國的治所。雖然徐州原本的州郡是在東海郡，但是由於在曹操的壓制之下，使得陶謙死後奪取徐州的劉備與呂布兩人將下邳作爲事實上的州郡。在二〇〇年以後，此地便爲曹操所支配。



地圖右側是寬廣的大海，因爲並沒有面海而立的城郭存在，因此並不特別需要以水陣進攻，但是要小心在森林中的伏兵。

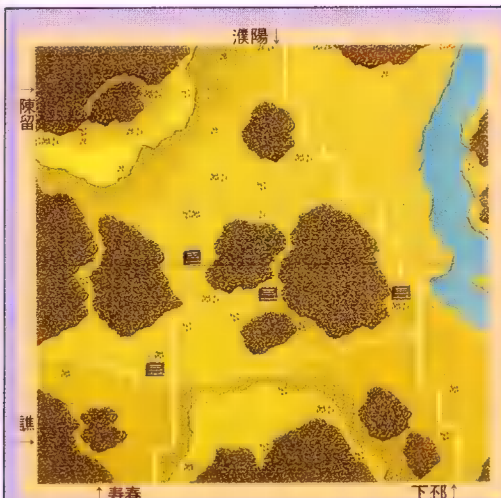




徐州

S1．陶謙　S5．－－
S2．陶謙　S6．曹操
S3．劉備　S7．曹叡
S4．曹操

從東漢以至西魏，都是被稱呼爲徐州彭城國的地域，治所彭城縣是項羽在滅秦以後所定下的首都。西魏時代則變爲徐州的州郡。吳國二張中的一人張昭，便是出身於此地。

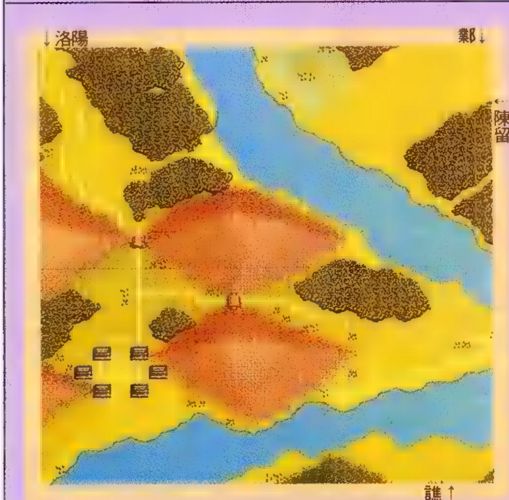


只有平地與森林的地形。因爲４個城郭彼此保持適度的距離，因此是一個難守易攻的地形。就使用平地型的攻法吧！

許昌

S1．張角　S5．曹操
S2．－－　S6．曹操
S3．曹操　S7．曹叡
S4．曹操

在東漢屬於豫州穎川郡，被稱呼爲許縣。一九六年由於洛陽的荒廢，曹操便將獻帝移駕此處，使它成爲東漢最後一個首都。在曹丕即位爲帝，並遷都洛陽之後，此地便改名爲許昌。

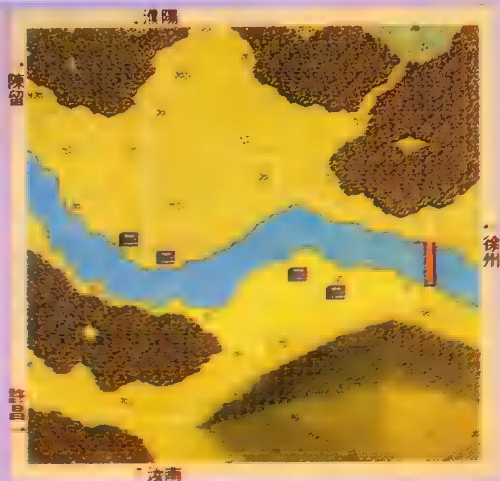


城郭數６、關卡數２。全部的城郭都配置得相當近，可說是非常難攻略的都市之一。



S1・孔伷
S2・孔伷
S3・——
S4・曹操
S5・——
S6・曹操
S7・曹叡

在東漢屬於豫州州都的沛國，魏、西晉時在此處放置了豫州譙郡的治所。由於此處亦是曹操及夏侯一族的出身地，因此它跟洛陽、長安、許昌、鄴等地並稱為魏國的五都。同時它也是魏對吳戰略上的根據地。

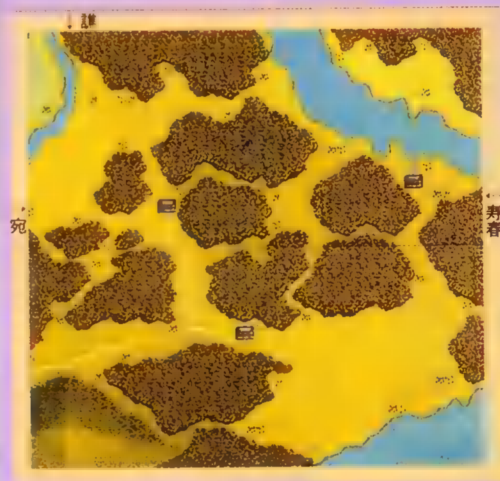


山及森林的面積佔得相當廣泛，全部的城郭又非常靠近河川，因此若能以水陣攻擊的話，將能夠以非常快的速度攻略。



S1・張角
S2・——
S3・袁術
S4・曹操
S5・——
S6・曹操
S7・曹叡

東漢、魏、西魏以來的豫州汝南郡。雖然在東漢盛期時此地人口達二百萬之數，但由於黃巾之亂而造成相當的損害，即使在亂事被鎮壓之後，黃巾賊的殘黨劉辟也是任此地荒蕪。與袁紹結盟的劉備有一段時間在此地培養其勢力。



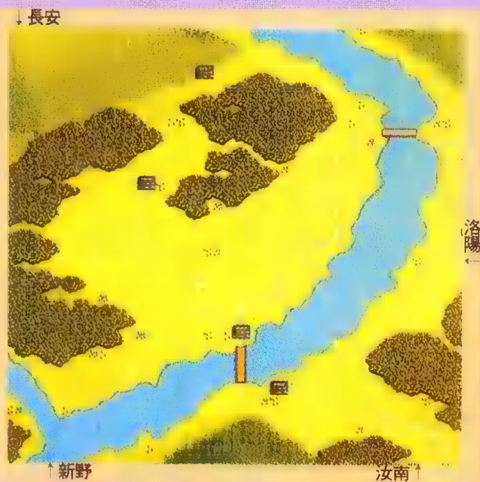
主要為森林地帶的地形。火計及伏兵能發揮相當的效果。如果將混亂、幻術及火計組合使用的話，敵人必定會被全數燒死。



宛

S1．張角　S5．曹操
S2．袁術　S6．曹操
S3．張繡　S7．曹叡
S4．——

東漢荊州南陽郡的治所。南陽郡在東漢曾有最多的人口，在此地脫離董卓統治後，便成爲袁術的根據地。但是由於沈重的稅賦使得人民相繼逃離，之後董卓的部將張濟，還有其外甥張繡，一前一後連續治理此地。



在4個城郭之中，下方的城可以用水陣，上方的城則用平地型攻擊。在發動攻擊前，哪一個武將要攻哪一處要先決定好。

新野

S1．丁原　S5．曹操
S2．——　S6．曹操
S3．——　S7．曹叡
S4．劉備

東漢荊州南陽郡的新野縣。在劉備擔任荊州刺史劉表的客將時，曾爲對付曹操而駐屯此地，同時它也因爲是劉備與徐庶、諸葛亮相會的場所而大大有名。因爲荊州是魏吳南北分段的重要場所，因此魏國將荊州的州都設立在此。

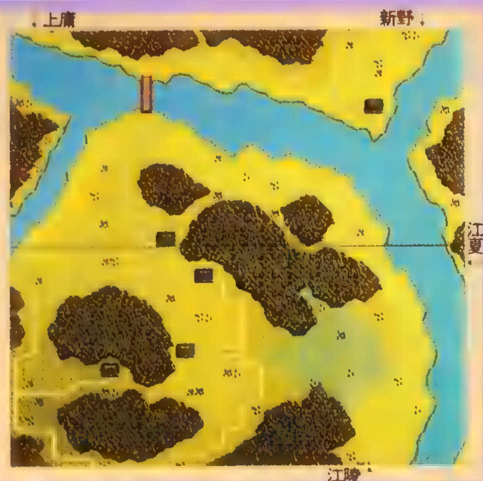


攻略此處時，要將武將分成山岳型與平地型兩隊，一方越過山脈，另一方則進入平地，從兩方面夾擊敵人。

襄陽

S1．－－　S5．曹操
S2．劉表　S6．曹操
S3．劉表　S7．曹叡
S4．劉表

此地隸屬東漢的荊州南郡。擔任荊州牧的劉表則在此設立州都以支配荊州全域。孫堅與劉表戰鬥而死亡的那一役，便是被包圍在這個都市裡。在劉表死後，由於後繼者劉琮投降，而使此地歸曹操所有。這裡也是馬良、馬謖兄弟的出身地。

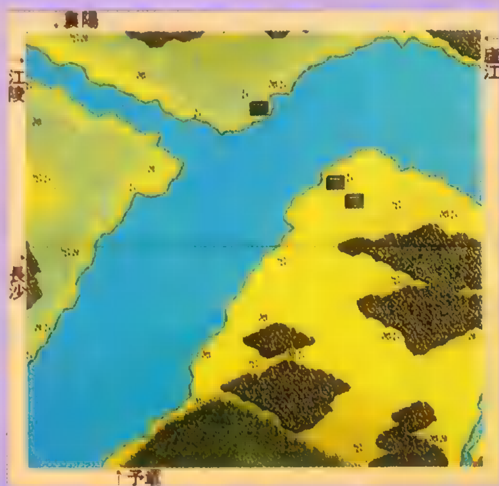


在防守此處時，若有會水計的武將，就將他安置在地圖右上的城，若有會伏兵的武將，則將他安置在地圖左下的城。

江夏

S1．－－　S5．劉備
S2．劉表　S6．孫權
S3．劉表　S7．孫權
S4．劉表

東漢荊州江夏郡，治所是在西陵。但是擔任江夏太守，曾討伐過孫堅的黃祖，他的駐屯地卻是在夏口而非西陵。爲報父親之仇，孫策、孫權兩兄弟對此地發動無數次的攻擊，在孫權取下黃祖後，在後來便以此地作爲對魏的防衛根據地。並令宿將程普擔任太守。



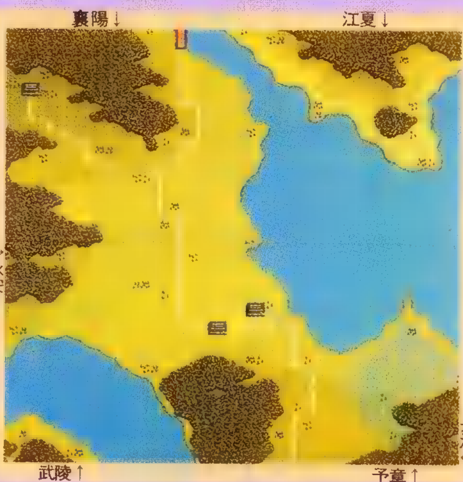
在中央處有兩個城郭極接近是這張地圖的重點。若是擔任守備時，可在此處放置會水計、內閧的武將。





S1．——　S5．曹操
S2．劉表　S6．劉備
S3．劉表　S7．孫權
S4．劉表

東漢荊州南郡的治所，位於長江北岸。在赤壁之戰後，雖然曹仁曾一度擔任此地太守，但卻為周瑜所敗而逃走，此後便一直是周瑜為太守直到死為止。當荊州被借予劉備時，是關羽駐屯此地，後來在呂蒙的計謀之下江陵與吳國合併後，此地便成為吳領地的荊州州郡，並由諸葛瑾治理。

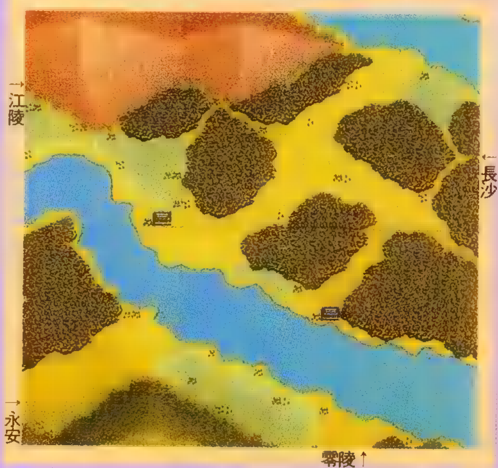


因為連結陸上城池的道路便是最短的距離，因此不須用到水陣。不過當從南方進攻時，要注意部隊會出現在沼地附近。



S1．——　S5．金旋
S2．——　S6．劉備
S3．——　S7．孫權
S4．劉表

從東漢到西晉，此地都被稱為荊州武陵郡。一直到劉表赴任荊州之前，它都是荊州州都。在赤壁之戰後，此地雖曾一度為劉備所攻略，但在關羽死後，它又回歸吳國所有。武陵同時也是五谿蠻異民族的居住地。在劉備進攻吳國之時，得「白眉」馬良之助而令蜀國得知此地。



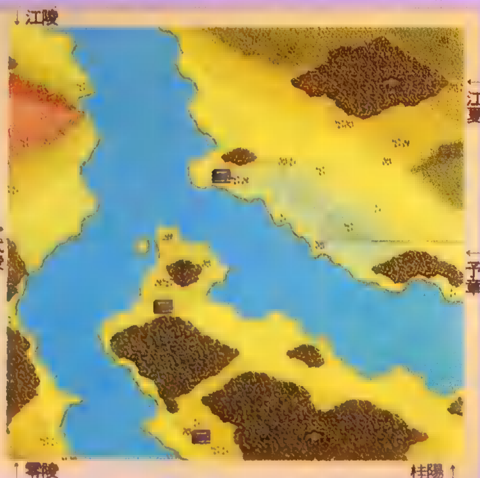
只有2個城郭且又傍水而立，在攻略時，會水陣的一方將較佔優勢，但是必須要確認敵方是否有會水計的武將。



長沙

S1・——
S2・孫堅
S3・——
S4・劉表
S5・韓玄
S6・孫權
S7・孫權

東漢、魏、西晉的荊州州郡。雖然此地曾是孫堅舉兵反董卓的場所，但在孫堅死後被納入劉表的勢力之下。在赤壁之戰後，劉備擊破長沙太守韓玄而領有此地。同時五虎大將之一的黃忠也在這個時候加盟。在二一五年，吳與蜀分割荊州之後，此地便爲吳國所有。

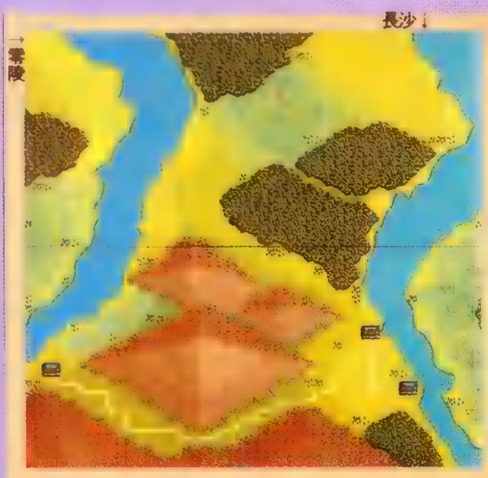


全圖3個城郭都在水旁，而且又有森林在附近。在防守之時，若能配置智力高，且又會水計、伏兵的武將的話，將能發揮相當的戰力。

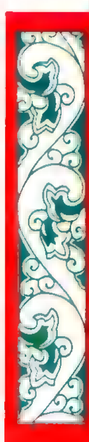
桂陽

S1・——
S2・——
S3・——
S4・——
S5・趙範
S6・孫權
S7・——

東漢、魏、西晉時的荊州桂陽郡。在赤壁之戰後，擊破桂陽太守趙範的劉備，令趙雲擔任此地的太守。在那時候，趙範雖欲將兄嫂嫁與趙雲，但趙雲卻以一句話：「天下女子不少，但恐名譽不立，何患無妻乎？」回絕，不過也因此話而著名。在吳、蜀分割荊州之時，此地歸吳國所有。



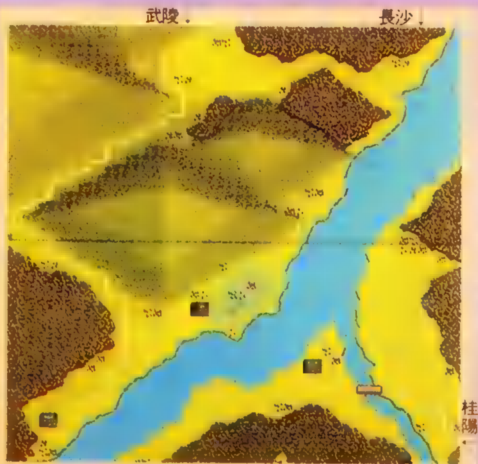
從桂陽的關係位置看來，在進攻之時必從北方而入。但城郭卻在南方，而且一左一右相隔甚遠。在攻略時將頗耗時間。



零陵

S1：——	S5：劉度
S2：——	S6：——
S3：——	S7：孫權
S4：——	

從東漢以至西晉，此地都稱爲荊州零陵郡。它也是孫堅旗下宿將黃蓋的出身地。在赤壁之戰後，雖然劉備擊破零陵太守劉度而領有此地，但在那之後，孫權進攻荊州之時，藉由呂蒙之力而使它歸吳國所有。荊州分割時，曾暫時爲蜀國之地，在關羽死後，又再次回歸吳國。

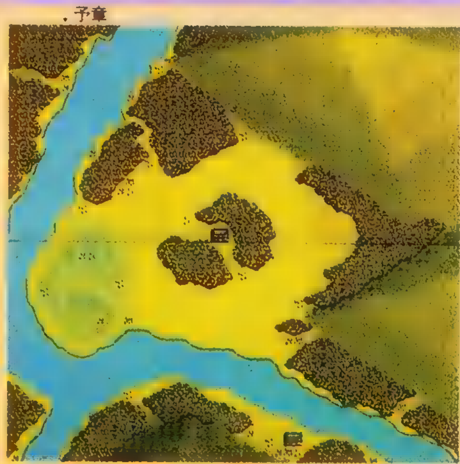


地表覆蓋山岳及水面的地圖。在面對只會平地型陣形的武將時，即使他的武力再高，我方就算把都市放著不管也可保平安。

廬陵

S1：——	S5：——
S2：——	S6：孫權
S3：——	S7：孫權
S4：——	

在東漢時是予章郡南部。孫策在一九九年平定予章時，重新將廬陵郡分立出來，並派其堂兄弟孫輔爲太守。另外再派周瑜駐屯於廬陵來掃蕩敵對勢力。但是在孫策死後，孫府由於暗通曹操背叛孫權的緣故而遭到幽禁。

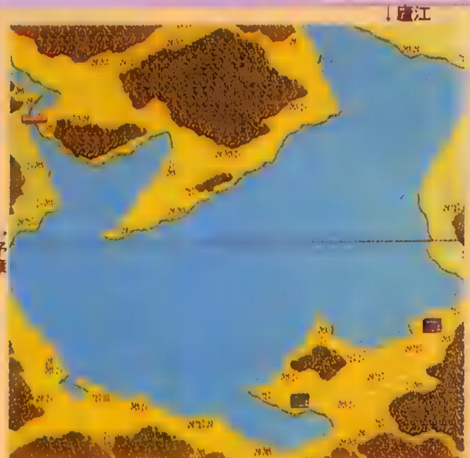


防守此處時，若敵武將會使用水陣的人很多的話，就佈防在地圖中央的城附近。如果沒有，就防守地圖下方的城，在這裡伏兵是相當有效的。

鄱陽

S1·——　S5·孫權
S2·——　S6·孫權
S3·——　S7·孫權
S4·孫權

東漢的揚州予章郡鄱陽縣。二一〇年，孫權在這裡設置治所，從予章郡東部分立鄱陽郡出來。在鄱陽周邊居住有相當多數的山越異民族，而且持續不斷地抵抗吳國的支配。在赤壁之戰前，這裡因有周瑜被派遣至此而有名。

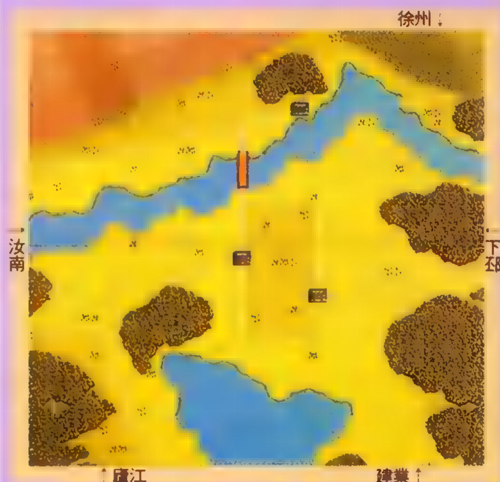


如果是不會使用水陣的武將攻略此地圖的話，或許在還沒到達地圖下方的城郭之前就已經全滅了。

壽春

S1·劉繇　S5·——
S2·劉繇　S6·曹操
S3·袁術　S7·孫權
S4·——

東漢、魏時期的揚州州郡。一九三年，敗給曹操的袁術，便是逃到壽春將揚州刺史陳溫害死，然後佔地為王。同使此地也是袁術稱帝的所在。後任的揚州刺史劉繇，因害怕袁術而一直不敢來到壽春，之後袁術於一九九年病死。



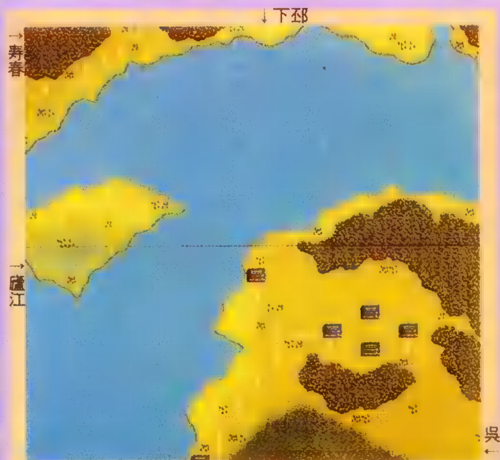
雖然城郭數有3個，但守備則只須在地圖上方的城做重點配置就好。只要在這裡配置會使用水計及伏兵的武將，就可將敵人翻弄於股掌之間。



建業

S1．——　S5．孫權
S2．劉繇　S6．孫權
S3．劉繇　S7．孫權
S4．孫權

本地原屬東漢的揚州丹楊郡秣陵縣。後來孫權將其改名建業，當他就任吳國的帝位後，這裡就眞正具備了首都的機能了。當吳國爲西晉所滅後，此地被變更爲揚州的州都而繁榮起來，在八王之亂導致西晉滅亡之後，這裡又被改名建康，作爲東晉的首都。

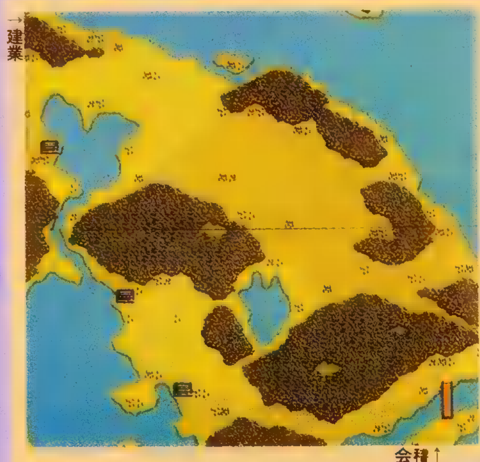


只因爲是吳國的首都，城郭數就有6個。沒有關卡，由於水域覆蓋地圖的大部面積而對它造成相當大的影響。攻略起來頗爲困難。

吳

S1．嚴白虎　S5．孫權
S2．嚴白虎　S6．孫權
S3．嚴白虎　S7．孫權
S4．孫權

東漢、魏、西晉時的揚州吳郡治所。自從孫策擊破會稽太守王朗及嚴白虎，統領江東以來，一直到孫權在赤壁之戰後遷都爲止，此地一直是吳國的首都。還有可能是因爲這裡是秦末「西楚霸王」項羽的舉兵之地，所以孫策才有「小霸王」的稱號。

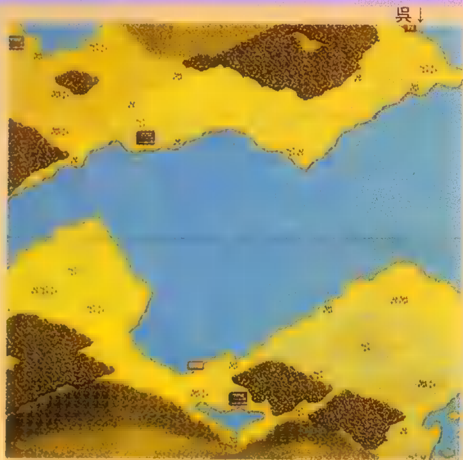


因爲有湖沼的存在，所以必須頻繁變換水陣、平地型之陣形。最好是攜帶君主或是軍師同行，以方便陣形變換。

會稽

- S1：——
- S2：王朗
- S3：王朗
- S4：孫權
- S5：孫權
- S6：——
- S7：孫權

從東漢到西晉，此地一直都是揚州會稽郡，治所在山陰縣。受獻帝之命擔任會稽太守的王朗在被孫策所滅後，以後的會稽太守之職，一直到赤壁之戰前都是由孫權擔任。會稽周邊地帶也是山越族的居住地，孫權曾命陸遜討伐，以期能將之納入吳國的的支配下。

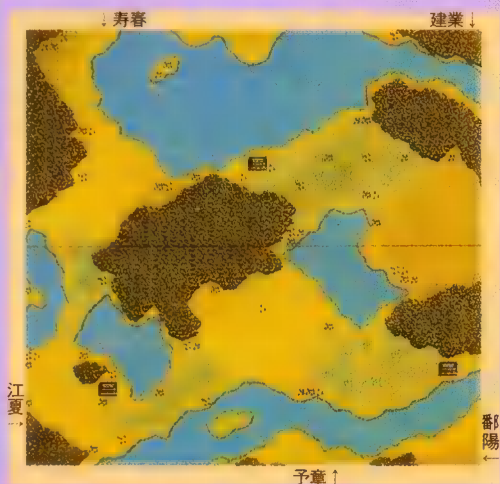


當會水陣的武將不多時，能夠掌控攻擊先機的一方將較爲有利。還有在防守時，於城上配置能夠使用水計的武將，將有不錯的效果。

廬江

- S1：——
- S2：——
- S3：孫策
- S4：孫權
- S5：孫權
- S6：孫權
- S7：孫權

東漢的揚州廬江郡。治所是在舒縣，同時此地亦是周瑜的出身地。當孫堅舉兵反董卓以來，因讓整個家族往舒縣移動的緣故，而使得孫策與周瑜在此相會。其後，雖然這裡曾一度爲袁術所支配，不過在袁術死後，此地便成爲孫權與曹操的激戰地，之後呂蒙被任命爲廬江太守。



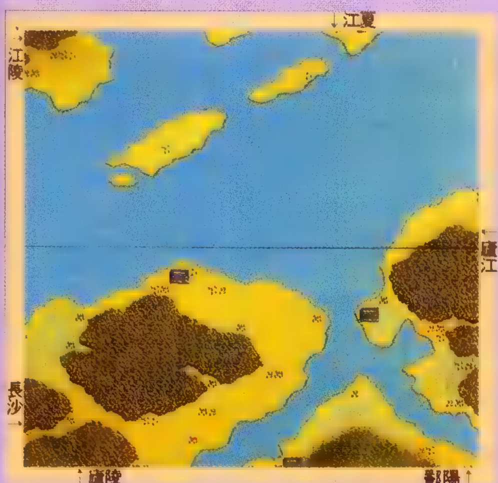
因爲城郭的近旁一定是沼地與森林的緣故，當不小心接近時，可能會陷入無法動彈的窘態中。一定要十分注意。



予章

S1·——　S5·孫權
S2·——　S6·孫權
S3·——　S7·孫權
S4·孫權

東漢的揚州予章郡，治所是在南昌。予章郡是人口超過百萬的超大都市。一九九年，虞翻受孫策之命說服予章太守華歆不戰而降。以後一直到二八〇年，此地都是在吳國的支配下，予章郡的柴桑在赤壁之戰時是孫權的司令部所在。

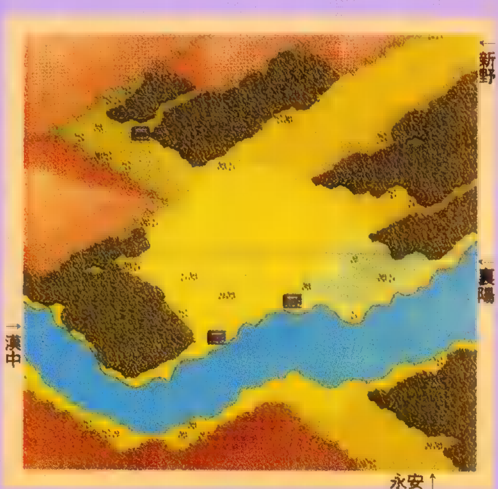


城郭全部在地圖的下方，同時又都是面水而立，因此若想從北方的都市以不會水陣的武將攻打此處，簡直是愚蠢透頂。

上庸

S1·——　S5·——
S2·——　S6·劉備
S3·——　S7·曹叡
S4·——

在東漢時是屬於益州漢中郡。曹操在平定漢中後，將上庸郡分立出來。在二一九年，雖然劉封與孟達一度將上庸攻下，但孟達於翌年降魏的緣故，使此地與他郡合併為新城郡，再度成為魏國所屬的荊州之郡。可是當孟達再次反魏而被殺時，上庸郡又被再次分立出來。

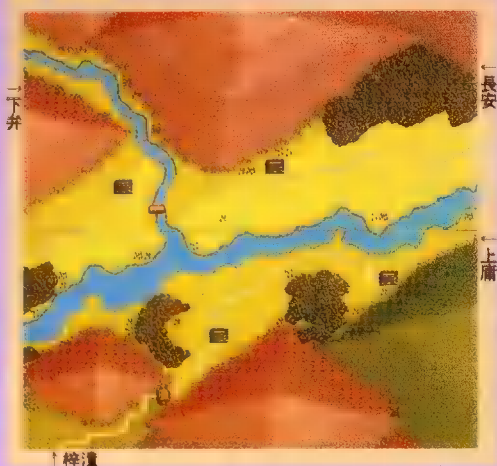


從襄陽進攻這個都市時，首先一定要渡河。因此最初要以水陣進攻，在渡河後再變更為其他陣形。

漢中

S1・——　S5・張魯
S2・——　S6・劉備
S3・張魯　S7・劉禪
S4・張魯

東漢的益州漢中郡，治所是在南鄭。歷史上記載劉邦曾於此地舉兵反項羽，而張魯也在此處建立他的五斗米教王國，從此處經由水路進入荊州抵達長安，是一條便捷的道路。之後，這裡成爲蜀漢北伐的據點，諸葛亮一直留守此處不返回成都，最後終於在五丈原陣亡。



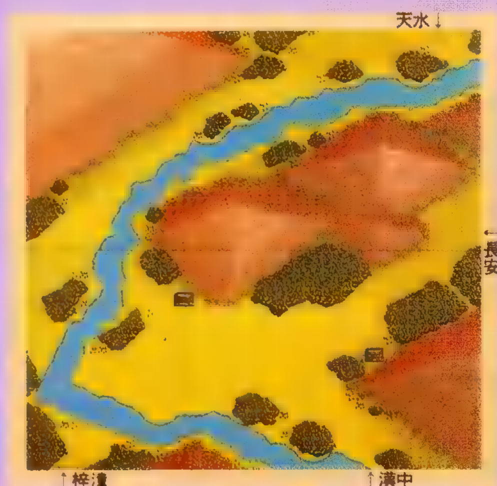
全是山岳的地形，幾乎是無法進入。城郭也幾乎都是接近河川的配置，若能改換水陣攻擊的話將更爲有利。



下弁

S1・——　S5・——
S2・——　S6・——
S3・——　S7・劉禪
S4・——

東漢涼州武都郡的治所。此地雖是氐族與羌族的勢力範圍，但是在二一六年，夏侯淵討伐此地時曾獲穀物十萬石。兩年後，劉備、張飛與馬超等人雖組成特別行動隊駐屯於此處，但卻爲曹洪所擊退。一直到第三次的北伐此地方納入蜀國的支配下。



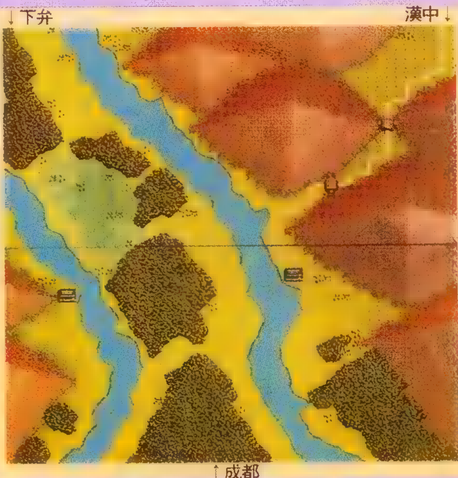
因爲地圖中央地帶的山岳是不可進入的地形，所以在進攻時，不可將部隊設定成山岳型，而是適合平地型的高機動力的陣形。



梓潼

S1.——　S2.劉焉　S3.劉璋　S4.劉璋　S5.劉璋　S6.劉備　S7.劉禪

東漢的益州廣漢郡梓潼縣。劉備在西蜀平定戰中，只有梓潼縣令王連誓死不降，令劉備感嘆不已。之後劉備將梓潼縣設爲治所，與梓潼郡分立開來。在第四次北伐之際，李嚴因怠慢軍糧的輸送，被貶爲平民流放至此。

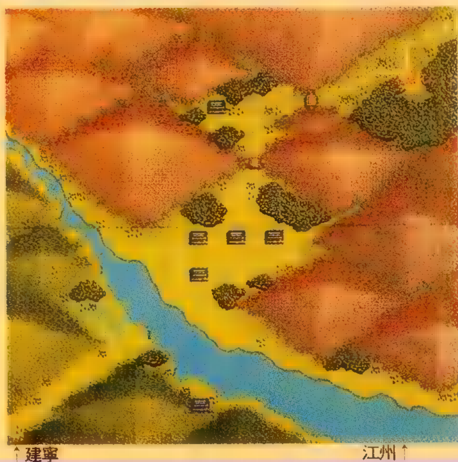


大部分的場合敵人都會從地圖的右上方攻來，而且必定要經過2個關口。我方只須在關口處等待敵人到來，再一起殲滅之。

成都

S1.——　S2.劉焉　S3.劉璋　S4.劉璋　S5.劉璋　S6.劉備　S7.劉禪

益州蜀郡的治所，也是益州牧劉焉在益州的州都。二二一年，劉備即位爲帝後，此地成爲蜀漢的首都，以後的四十餘年間，便一直保護著這個國家的興亡。二六三年，魏國名將鄧艾循便道急襲成都而使後主劉禪投降。



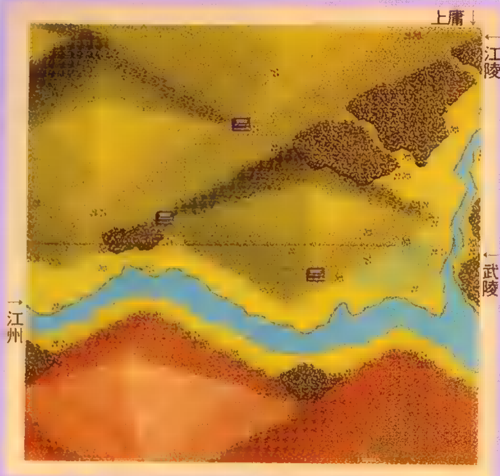
絕妙的關口與城郭的配置，即使以極少的兵力駐守，也很難令其陷落。不過面對來自南方的攻擊就嫌稍弱了，但是由於孟獲的智力很低，可以用計略來防衛。



永安

S1．——
S2．——
S3．——
S4．劉璋
S5．劉璋
S6．劉備
S7．劉禪

在東漢時代是益州巴郡魚復縣。之後劉璋將巴郡分成三處，此地便屬於巴東郡。二二二年，在夷陵失敗的劉備逃到此處，便將這裡改名為永安。翌年劉備便在此地死去。不過吳國人都將此地稱為白帝城。在杜甫的詩中，對它有相當深刻的描述。

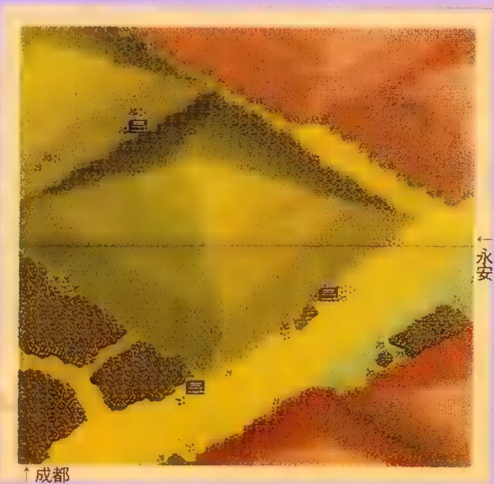


地表覆蓋山岳與森林的險要地形。如果沒有具備長蛇及鋒矢等等山岳型的陣形的話，要在短時間內攻下將十分困難，而且還要倚賴強力的弩軍來作戰。

江州

S1．——
S2．劉焉
S3．劉璋
S4．劉璋
S5．劉璋
S6．劉備
S7．劉禪

在東漢、魏、西晉時代郡是益州巴郡的治所。也就是現在的重慶市。在劉備的西蜀平定戰中，張飛便在此處生擒猛將嚴顏。二二一年，雖然劉備起兵討吳時曾與張飛約定在此地會合，但是張飛卻被部下所殺。他以往的光榮事蹟也就此歸還於地下。



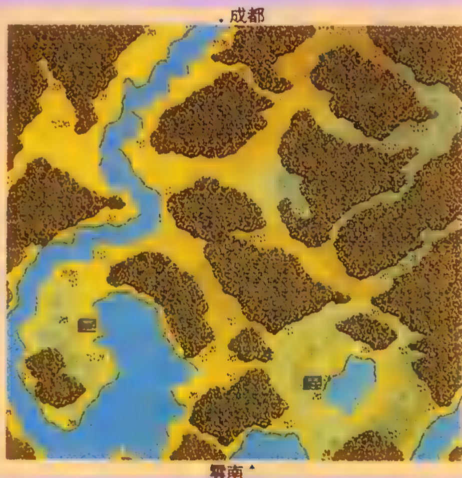
看起來似乎是西涼的地圖，可以進行對城郭的包圍攻擊。在攻略之時為了方便要改變為鶴翼之陣，因此務必要攜帶軍師或君主同行。



建寧

東漢益州益州郡的所在。雖然由於劉備的死亡，使得蜀國南方的諸郡相繼叛亂，但事實上卻是首謀者雍闓聯合異民族首領孟獲所致。孟獲雖然支配了南方諸郡，但卻在諸葛亮南征之時歸順，此時益州郡便改名爲建寧郡。

S1.—— S5.——
S2.—— S6.——
S3.—— S7.劉禪
S4.——

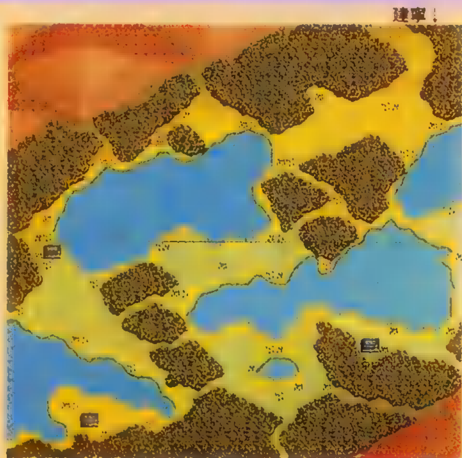


在山岳地帶極多的蜀國當中，這裏是分佈有相當廣泛湖沼地帶的極罕有地形。如果考慮到無底沼澤的存在時，這應該是一張以水陣進攻，會比較輕鬆的地形。

雲南

在東漢是益州永昌郡與益州郡的一部份。在蜀國的諸葛亮南征之後，此地方從永昌郡與益州郡的一部份分立出來，而設置了雲南郡。太守則任命持續抵抗雍闓之亂的呂凱。另一方面，諸葛亮以放任孟獲等異民族自治的方式，巧妙地加以統治。

S1.—— S5.孟獲
S2.—— S6.孟獲
S3.—— S7.劉禪
S4.——



地圖的下半部是湖泊與濕地覆蓋的地域，也有一部分城郭設置此地。因此在攻略時以水陣是最合適。

全陣形詳解

在《三國志V》的戰爭法則裡，如果能慎選適合地形的陣形，即使兵力差距甚大，都有逆轉情勢的可能。因此請充份掌握各個陣形的特徵。



司馬懿

我就是曾經跟孔明比拼過陣法的人。姑且不論勝敗如何，我對陣形的造詣可是非常深厚的喔！現在就讓你們瞧瞧我的一部份實力吧！

⊙陣形速見表

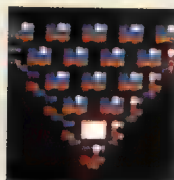
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
錐行	10	6	2	2	2	24	平地型
鉤行	4	8	8	12	2	14	山岳型
箕形	8	8	10	10	2	10	平地型
魚鱗	16	4	6	2	2	16	平地型
偃月	12	10	6	6	2	12	平地型
鶴翼	6	10	14	4	2	12	平地型
鋒矢	16	4	4	4	2	16	山岳型
衡軛	4	12	10	10	2	10	山岳型
長蛇	10	6	4	2	2	24	山岳型
方圓	2	16	2	16	3	10	平地型
雁行	2	8	16	12	3	13	平地型
水陣	12	10	6	10	2	16	水上型
無陣	1	1	1	1	2	1	平地型

陣形與地形是表裡一體

在戰場上使用的陣形計有十二種。至於任何一種陣形都不會使用的人所擺出來的陣形稱爲「無陣」，這是一種非常貧弱的陣形，如果連它計算在內，陣形就有十三種。這些陣形共可分爲「平地型」、「山岳型」、「水上型」三大類。對應每一種地形，部隊的機動力、攻擊力、防禦力都會有所改變。從上表的數值觀察，就能明瞭對應的地形不同將能產生多大的變化。關於地形的效果，在前面已經說明過了（請參考**90**頁），這裡就省略不提，不過讀者若能將地形充份了解再戰鬥的話，戰術將十分容易產生效果。

再來，在實際的戰場上，最好能帶著像我這樣的軍師同行，這樣在有需要對應地形來變化陣形時，才能及時發揮作用。





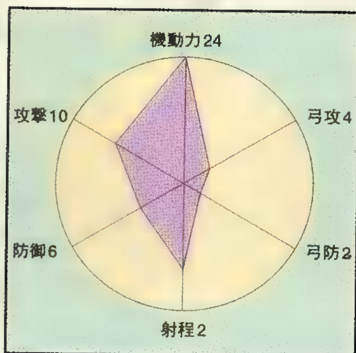
錐行

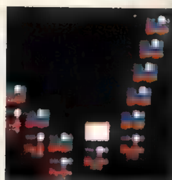
平地・高機動

「錐行」之陣是在平地型中持有最高機動力的陣形。這在我方欲一口氣做逼近敵方城池的移動，然後再於短時間內攻陷城池時不可或缺的陣形。

雖然攻擊力和防禦力的數值都相當平均，但是弓攻擊、弓防禦、射程距離都極爲貧弱，因此此陣算是傾向於直接攻擊的陣形。在會使用「錐行」之陣的武將中，大多是在實際上對騎兵戰術十分精熟的人，像是呂布、張遼等人，因此可以期待此陣在騎兵部隊配合下的活躍。

此外，當新兵器「強化騎兵」開發出來後，「錐行」之陣的攻擊力可以上升7點，防禦力則上升2點。也就是說將可以變成重裝騎兵在戰場上活躍的意思。





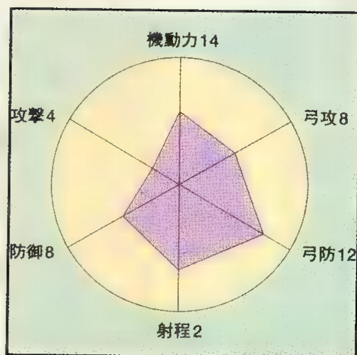
鉤行

山岳・低死亡率

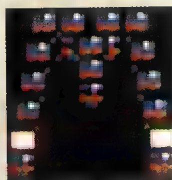
「鉤行」之陣是在山岳型中，遭受敵人攻擊時死亡率低，但負傷率卻高的陣形。而負傷的兵士在可以實行計謀指令「治療」、「仙術」的場合下，因爲士兵還可以回復，重新回到戰場，所以兵力將可以做長期的維持。

由於此陣的弓防禦力極爲平均，而且還頗高的緣故，在山岳迎擊敵部隊之際，很適合進行牽制性的強力攻擊。

當新兵器「連弓」開發出來以後，此陣的弓攻擊力可以上升7點，射程距離也可變成最高3格的程度。但是因爲開發費用並不便宜的關係，當遊戲進行到中盤後，如果閒錢不少，就可以要求同盟國開發看看。



※在這張雷達表上最高的數値分別是：「機動力」24、「攻擊」16、「防禦」16、「射程」3、「弓防」16、「弓攻」16。

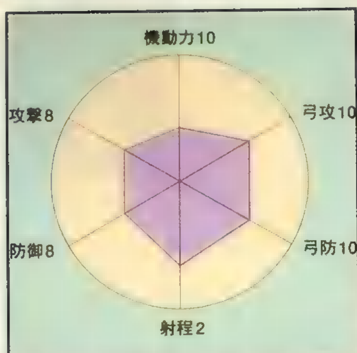


箕形

平地・低死亡率

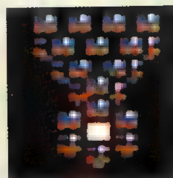
「箕形」之陣在平地型中是兵士死亡率極低的陣形。而負傷的士兵僅限於在關口及自軍城池上的部隊，在下一回合將可以回復一成左右。

還有，因為此陣的機動力、攻擊力、防禦力都很低，而只有弓攻擊力、弓防禦力的平均值還算高的緣故，因此這或許是傾向於間接攻擊的陣形。



如果在不必擔心遭受側面攻擊的關口上欲阻止敵人入侵的場合，可以將會「箕形」之陣的武將擺在前線，然後讓持有「治療」能力的武將馬上幫他做治療，這樣一來就可以進行長期抗戰了。

此陣可說是在防衛像是長安、洛陽這類的大都市時所必須的陣形。

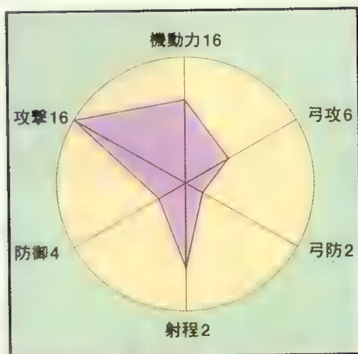


魚鱗

平地・突擊

「魚鱗」之陣是在平地型中可以實行攻擊指令「突擊」的陣形。此陣又以在平地型中擁有最高的攻擊力而稱誇。它的機動力也僅次於「錐行」之陣，因此可說是個傾向於短期決戰的陣形。

相反地，在進行防衛戰、長期戰時就不適合了。因為它的防禦力、弓防禦力，除了「無陣」外，兩者都是全部陣形中的最低值，一旦被敵人包圍，就有可能會全滅。



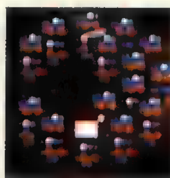
當您想用「魚鱗」之陣來攻略援軍到達前的敵方都市時，應該要有某種程度損害的覺悟。

順帶一提，使用「魚鱗」之陣，而且武力又極高的武將可說是少之又少，因此如果沒有高武力的武將可選擇出陣時，不妨選擇會這個陣形的武將，也一樣有利於作戰。



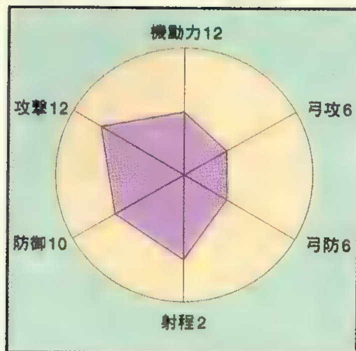
偃月

平地・大打擊



「偃月」之陣在平地型中，產生致命一擊的機率比起其他陣形要多出兩倍。而所謂的致命一擊就是在通常攻擊時，在反應出武將勇名的高低而亂數產生，會給予敵人兩倍損害的攻擊。在通常的情況下，即使最高，也只約有10%機率以下的出現率。而在「偃月」之陣配合下，就可以有接近20%的發生機率了。因此勇名高的武將在平地作戰時，務必讓他使用這個陣形。

即使沒有致命一擊的發生，本陣也有平均水準以上數值的表現，因此它也適合擔任在平地直接攻擊的任務。本陣是在平地上有極多使用機會的陣形之一。



鶴翼

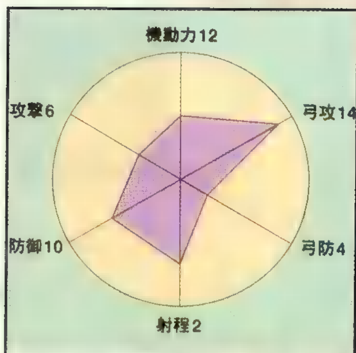
平地・一齊攻擊



「鶴翼」之陣是在平地型中，當其攻擊目標的部隊有兩隊以上與我方相鄰接時，可以實行攻擊指令〈一齊〉的陣形。

因為這種能對複數部隊一齊攻擊的陣形只有這一個，所以是非常可貴的重寶。不管是在水上或是在山岳地帶，當被敵部隊所包圍時，如果一支部隊改變陣形為鶴翼，並對周遭的敵人發動一齊攻擊的話，只用些許的損害，就有可能在短時間內使敵人全滅。

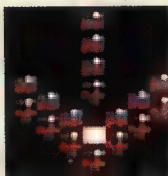
順便一提，當以一齊攻擊將敵將捕捉到的場合，持有「鶴翼」之陣的武將將會加算其勇名及經驗值。因此持有「鶴翼」之陣能力的武將，他的晉升都會比較快，即使他的武力不高，也能夠期待他成為戰場上的主力而活躍。





鋒矢

山岳・突擊

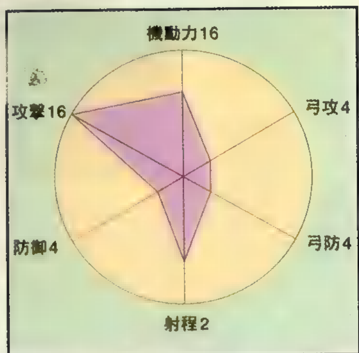


「鋒矢」之陣是在山岳型中，可以實行攻擊指令〈突擊〉的陣形。也可以說是「魚鱗」之陣的山岳地帶版，在山岳地帶及森林地帶均能發揮極高的機動力與最大的攻擊力。

但是也與「魚鱗」之陣同樣，防禦力、弓防禦力都極為貧弱，是個不能用在長時間防衛戰的陣形。

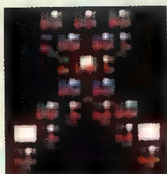
但是當新兵器「戰車」開發出來以後，這個陣形的防禦力可以上升7點，弓防禦力則上升3點，對其弱點有補強作用。

「戰車」是一種開發期間短，而且費用又便宜的兵器。如果能在遊戲初期就加以研究開發的話，對往後北方山岳及平原地帶的戰鬥將會十分有利。



衡軛

山岳・側面對應

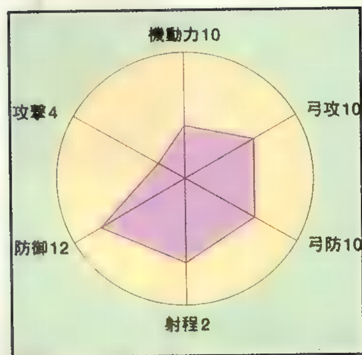


「衡軛」之陣在山岳型中是一種即使遭受來自左右方敵人的直接攻擊，也不會有極大損害的陣形。

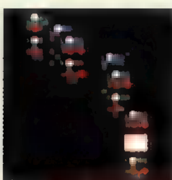
普通的陣形在遭受側面攻擊時，會比從正面攻擊多出30%的傷害，如果從後方攻擊的話，則會比從正面攻擊多出50%的傷害。但是「衡軛」之陣即使遭受側面攻擊，也只會有和正面攻擊同程度的損害。

還有，它的防禦力僅次於「方圓」之陣，而弓攻擊、弓防禦力平均也都很高，因此只要背對山或是將背部緊靠戰場邊緣的話，就能把敵人拖入一場持久戰中。

在遭受敵人急攻而來的大軍襲擊時，這是在等待我方援軍到達前一個有效的使用手段。





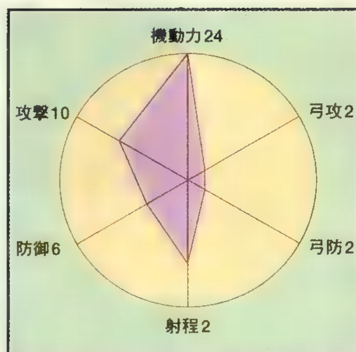


長蛇

山岳・高機動

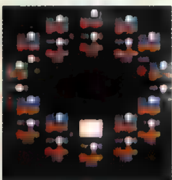
「長蛇」之陣在山岳型中，是擁有最高機動力的陣形。它可以說是「錐形」之陣的山岳版。攻擊力又高，在山區及森林分佈廣泛的戰場中如果希望速戰速決，那此陣將可發揮效力。

因為防禦力、弓攻擊力、弓防禦力都很低，因此與「錐行」之陣同樣是不屬於進行都市防衛戰的陣形。而且本陣並沒有可補強其弱點的兵器可使用，因此在防衛都市之際，最好不要太經常使用本陣形。



受到山區地形的影響，蜀國的武將大多會使用「長蛇」陣形。還有西涼出身的武將，也有會這種陣形的武將。

另外如果開發出「鎧甲」的話，防禦力可以上升4點，弓防禦力則可以上升9點。

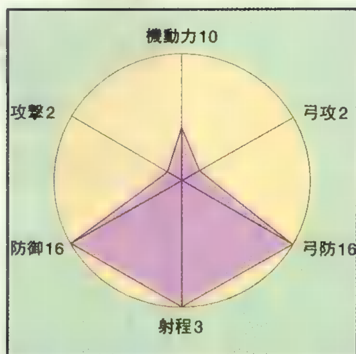


方圓

平地・全方位

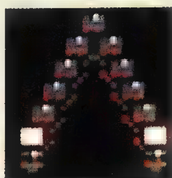
「方圓」之陣是一個即使遭受來自側面及後方的敵人攻擊，也不會增加絲毫損害的陣形。也就是說，不管是從後方突擊，或是從側面攻擊，都是和從正面進行攻擊所能產生的損害相同。

而且「方圓」之陣在全部陣形中是以擁有最高防禦力、弓防禦力而稱誇。另外如果開發出新兵器「投石車」的話，弓攻擊力可以上升14點，若金錢還夠用的話，試著做做看也不錯。



持有「落石」、「內鬨」能力的武將，在以此陣守城時，就算是四方都遭受敵軍的包圍，應該也能夠在不致全滅的狀況下持續給予敵人傷害。

還有雖然其弓攻擊力並不高，但射程距離卻有3格的長度，若能配合〈火矢〉使用的話，將會有相輔相成的效果。

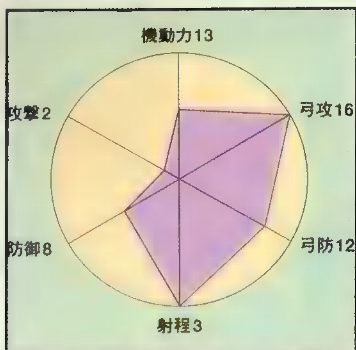


雁行

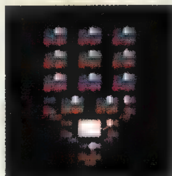
平地・弓攻擊

「雁行」之陣在平地型中，是全部陣形中擁有最高弓攻擊力的陣形。但其攻擊力卻剛好完全相反，防禦力也是很低。因此本陣較適合不與敵部隊相鄰，採取間接攻擊的作戰方式。

有時當敵之武將固守在緊接著無法行進的山脈之城郭內時，想要佔領這樣的都市將極爲困難。因爲我方可對其發動直接攻擊的部隊只有兩支。這時候就必須將以外的部隊擺成雁行之陣，改以〈弓箭〉來進行攻擊。



「雁行」的射程距離是3格的長度。光憑這個就可以讓所有的部隊都能對敵人發動攻擊，因而能確實有效地削減敵方的戰力。當然如果對持有「遠箭」及「火箭」能力的武將而言，它的效果將會更高。



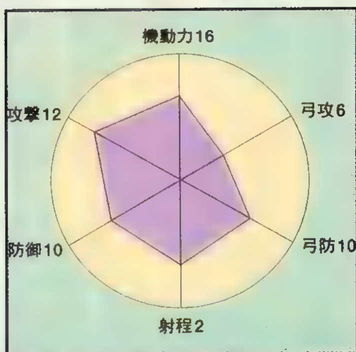
水陣

水上・水戰

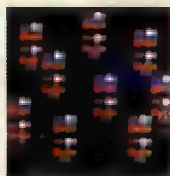
「水陣」是在所有陣形中唯一的水上型陣形。

雖然在數值上並看不出是如何有利的陣形，但是光是在水上的機動力就是「錐行」的兩倍以上，而且其攻擊力在地形效果的補正之下也幾乎可以到達兩倍。因爲它的各項數值是採取最基本之均衡分佈，因此它的恐怖也不僅僅限於水上而已。

如果能花費兩年半的時間和兩萬以上的資金來開發出「樓船」的話，其攻擊力將可以上升3點、防禦力4點、弓防禦力4點。



因爲能夠使用「水陣」的武將大多是在吳國，如果再開發出「樓船」的話，那想要在水上戰擊破吳國勢力的人簡直是不可能存在的了。

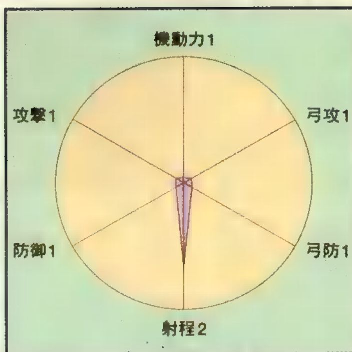


無陣

平地・全方位

「無陣」是任何陣形都不會的武將在戰鬥時所擺出的陣形。從數值上來看，它在平地型的陣形中，不管是來自後方、側面的攻擊，都和正面攻擊所造成的損害沒有兩樣（可能因為都是重傷的緣故）。

處於混亂狀態下的武將會自動地將陣形變為「無陣」，而且無法下達任何指令。還有陷入沼澤過深的部隊也會變成無陣，不過這種情況還可以下達指令。從數值上看就很清楚，攻擊力、防禦力、弓攻擊力、弓防禦力、機動力，幾乎全部都將近等於0。所以變為無陣時眞得是一步也無法動彈了。因此想將部隊從沼澤移動出來也是無法辦到。不過還可以用「弓矢」來攻擊，或進行計謀的運用。



記憶陣形的方法

[illegible]







關於「三國志」裡面的陣形

—在兵法書、史實、演義上所見到的陣形—

實際上的陣形

在《三國志V》中登場的陣形計有12種。但是究竟在東漢末年的三國戰爭中實際上是使用怎樣的陣形呢？事實上，除了在稍後將提及的一九二年界橋之戰外，其他的並不是很清楚。

這大致可歸納出三個理由。第一、中國人向來是重文輕武的民族；第二、沒有設置專門的觀戰武官，在戰鬥中冷靜地觀察陣形的變化並將之記錄下來，第三、每一位將軍都將其於各次戰鬥中獲勝所使用的陣形視為秘中之祕，不肯輕易留下記錄。

「孫子」與「六韜」

話又說回來，在三國時代的吳國孫權，對僅有一點武勇的呂蒙推薦兵法書「孫子」與「六韜」，呂蒙在讀過這些書後，竟然能產生令魯肅吃驚的智謀，而留下千古嘉言，這也表示在中國古代的兵法書上，必定記載著有關陣形的敘述。

「孫子」是在春秋時代吳國將軍孫武的著作。但是在那裡面並沒有關於具體陣形的一切記載。在「孫子」裡面只提到究極的陣形是「無形」，也就是說不要固執特定的陣形，順應敵人的狀況，像水一樣地改變陣形的意思。

還有在春秋時代的大國，齊國的始祖，太公望呂尚的著作（實際上據說是在戰國中期所寫的書）「六韜」中有提到名為「鳥雲之陣」的陣形，它是指陣形如鳥一般散、似雲一般合，隨敵人的出招而變化的意思，與「孫子」的「無形之陣」可說是異曲同工之妙。「孫子」、「六韜」都是說不要將陣形手冊化，而太過侷限於形式，重點在反應敵人的動態，隨時依各將軍的自由想像來發揮。

陣形與兵法書

但是隨著不斷發生的戰爭，某種程度的手冊化確有其必要。在孫武的子孫中，孫臏在戰國中期所著的「孫臏兵法」裡面的「十陣篇」，就寫有關於十個陣形的說明。而事實上因為孫臏十陣中的水陣與火陣，就是水戰的戰法與火攻的方法，所以他裡面所舉出的只有八個陣形（八陣）。而且在這裡面已經在遊戲中登場的有錐行之陣、雁行之陣、鉤行之陣三個。還有依照書上的敘述，箕形之陣是從雁行之陣變化出來的。除了這些以外，在「孫臏兵法」中還有提到方陣與圓陣，在遊戲中的方[illegible]之陣便是將這兩個陣形組合起來的。

而在三國時代以後，唐代的兵法書中有記載一種非戰鬥用，而是在宿營時所用的隊形偃月之陣。



發生赤壁之戰的長江流域。據說周瑜破曹操大軍所使用的作戰方式，是從孫臏兵法中的水陣與火陣組合而來的。

即使這樣看來，在遊戲中還有鶴翼、魚鱗、鋒矢、衡軛、長蛇等陣形是中國古代兵法書所沒寫到的。而事實上這些陣名是來自日本的名稱。自從源平合戰以來，在日本就相當頻繁地在使用鶴翼與魚鱗之陣，在日本的戰國時代中，一般認為作為中央突破型的陣形，鋒矢是要比魚鱗更好。說到這兒，這些日本的陣形其實是在和平的江戶時代下，從一些軍事記載文件中所看到的，至於真正戰國時代的武將所使用的陣形為何就不得而知了。

在三國時代的陣形

就如前面所提過的，關於東漢末年三[illegible]時代的戰鬥陣形記錄，唯一有留存下來的就是一九二年公孫瓚與袁紹之間發生的界橋之戰。

話說此時公孫瓚將步兵三萬餘人佈

成方陣，左右各配置騎兵五千餘騎。而袁紹令旗下麴義率兵八百作爲先鋒，左右各配置五百張强弩部隊。袁紹自身則率步兵數萬於後方布陣。兩軍都是讓步兵所組成的方陣在中央，左右則各配置騎兵與弩隊這類的特殊部隊。此時因公孫瓚輕視袁紹軍的先鋒兵力過少，而令騎兵先行，不料卻在袁紹軍的强弩攻勢之下而敗退。

這就是依史實上所見到的陣形，也就是最基本的方陣。至於一些較藝術化、較花俏的陣形，一般在實戰中並發揮不了什麼作用。

其次是水戰的陣形，也就是關於船艦的配置範例，這就讓我們看看赤壁之戰的情況吧！

這是一個在「孫臏兵法」中，典型的水陣與火陣的使用例。在赤壁之戰中，吳國的周瑜採用部將黃蓋的獻策，並對曹操軍進行火攻。當時，周瑜在蒙衝（驅逐艦）與門艦（戰艦）



白帝城遠景。在夷陵之戰大敗的劉備一路逃到這裡。而諸葛亮用八陣圖阻止陸遜追擊的地點就在附近。

上綑綁木材與乾草，並注入容易燃燒的油，然後在後面繫上走舸（快速艇），由黃蓋指揮前進。在來到曹操軍的附近時，黃蓋切斷與蒙衝、門艦之間的聯繫，然後在上面點火，使之向曹操軍中突入，而自己則搭乘走舸快速地逃逸。這樣我們就能明瞭，讓大型艦在前，小型的快速艇在後的陣形，在水戰中是實際存在的。

在「三國演義」上所見的陣形

但在「三國演義」中又出示了哪些陣型呢？在這裡就與日本江戶時代的軍事記載物中所說的一樣，以十分有趣的話語來描述各式各樣的陣形。接下來，我們將就其中主要的部份加以介紹。

在「演義」中最有名的陣形就是諸葛亮的「八陣圖」。吳國的陸遜在夷

陵之戰中擊敗劉備以後，欲一股作氣攻入西蜀。但是當他來到河川之旁，進入某個無人石陣後，卻再也走不出去了。在暮色昏暗之時，幸得諸葛亮的岳父黃承彥出現，才能順利脫困而出。此陣是依照遁甲之術，設下休、生、傷、杜、景、死、驚、開八門，每日每時，變化無端，是一個可與十萬精兵匹敵的陣形。

雖然諸葛亮所作的「八陣圖」在史實上確有記載，但是關於它的內容卻完全無人知曉。如果說這八陣圖是指在「孫臏兵法」中所提及的八個傳統陣形的話，但是爲什麼在「演義」中卻會變成一個特定的陣形名稱呢？

諸葛亮這個「八陣圖」與在「演義」中，曹仁的「八門金索陣」大致相同。曹仁在進攻新野的劉備時佈下這個陣形，但卻被軍師單福（徐庶）所破。由於徐庶進言說道，這是個從八門中的生門、景門、開門攻入的話是吉，若從傷門、驚門、休門攻入的話則傷，從杜門、死門攻入的話則亡的陣形。若從東南的生門攻入，然後由正西的景門而出的話，則此陣必亂，因此劉備遂命趙雲依此要領擊破曹仁。由此得知這個陣形並非是諸葛亮所獨佔，這也使得它的價值變得薄弱了些，陸遜是一個極有智慧的人，至於他爲什麼會不知道，這就令人感覺交代不過去了。



徐庶破八門金鎖陣時的新野周邊。照片中的塔是諸葛亮初次擔任劉備軍師時，進行策略籌劃的場所。

其次有名的是「十面埋伏之陣」。這個是在曹操破袁紹的倉亭之戰中，程昱向曹操獻策所擺下的陣形。左右各五隊合計十隊作爲伏兵，然後將敵人引誘至最深處，再以左右各一隊進攻的五段構成的伏兵戰法。具體來說是，左第一隊夏侯惇、第二隊張遼、第三隊李典、第四隊樂進、第五隊夏侯淵，右第一隊曹洪、第二隊張郃、第三隊徐晃、第四隊于禁、第五隊高覽，全部十隊各自潛伏，然後許褚夜

襲袁紹軍討戰，在引出人馬後回軍便走，等到敵人被引誘至最深處的河邊時，再回頭反攻，這時配合從夏侯淵與高覽的第五隊之順序依次殺出，終於將袁紹軍徹底擊破。

話又說回來，背水之陣原是楚漢攻防之際名將韓信所使用的陣形，它是利用在背對不容易渡過的河川邊作戰，使兵士比較容易拼死作戰的戰法。在「演義」中也曾經出現過好幾次，而在十面埋伏之陣中也有應用到背水之陣，那就是當許褚把袁紹軍引誘到河邊時的狀況。

但是這個陣形並不是對所有的對手都能產生作用。在劉備的漢中平定戰中，雖然魏國的徐晃佈下背水之陣，但是劉備軍反而趁徐晃的部隊人疲馬乏之際，瞬間發動攻勢而將之擊破。徐晃的部下王平爲此曾向他苦諫，但不被接納，反而遭徐晃怒斥，最後終於向蜀軍投降。



漢中的定軍山。是黃忠與■顏破夏侯淵時的古戰場。徐晃擺下背水之陣，反而爲劉備所破的地方就在附近。

從這裡看來，即使在「演義」中，也沒能將所有各式各樣的陣形列舉出來，反倒是使用計謀獲勝的場合更多。相對於此，和同類型的小說「水滸傳」比較起來，它對陣形的記述已經算是夠多了。

不管怎麼說，如果太過固執於特定陣形的話（不管是在遊戲或是實戰），都是相當危險的一件事。引用「孫子」裡面所說的一句話，如果能因應對手的情況，而像水一般地隨時變換陣型的話，邁向勝利的道路就在眼前。

兵法家列傳②

受到同學入罪的受刑者，爲祖國帶來霸權，具有神鬼般計謀的人。

孫臏

在兵法家中，「孫子」共有兩個人。一個是在春秋時代的末期，任官於吳國的孫武；另一人則是在戰國時代，任官於齊國的孫臏。兵法書「孫子」的作者到底是誰所著，一直都是眾人在思考的問題。一九七二年，從漢代的墳墓中發掘出兵法書「孫臏兵法」的竹簡後，這其間的關係才算明朗化了。

關於孫臏這個人的生歿年並無明確的記載，只知道他是在孫武活躍百餘年後，在齊國所出生的。他名字中的臏字，是緣由於他受過刖足之刑的意思，至於真正的本名已不可考。

孫臏在青年時期所學的是兵法，同門之中的龐涓也是一個才子。在很早就任官於魏國的龐涓，因爲自認才幹不及孫臏，所以在這個敵人尚未返國之前，將之招至魏國，並給予降罪，處以刖足之刑後幽禁起來。但是一直在找尋逃出機會的孫臏，在齊國的使者訪問魏國之時把事情說了出來，在不知如何的緣由下，他果然真的回到了齊國。之後，孫臏擔任齊國的軍師與魏將龐涓作戰，終於在馬陵之戰中將龐涓擊破。

如果依照「史記」中的「孫子吳起列傳」所說的，知道龐涓即將來襲的孫臏，立刻將部隊後退而不馬上迎擊。而在追擊中見到齊軍宿營之地的龐涓，根據煮飯用的灶數目推斷齊軍約有十萬人左右。再繼續追擊下去的魏軍，於翌日又再見到齊軍的宿營地，此時的灶數已經減半。到了第三日，見到只剩下三萬人份之灶數量的龐涓，判斷一直在後退中的齊兵有大半已經逃亡，於是便只有自己率領一些輕騎兵追擊，打算一舉將齊軍消滅，但是卻不料灶數量的減少是孫臏所用的計略，使得欲進行突擊反被齊國的伏兵所包圍的龐涓戰死。

諸葛亮曾也用此計來逃出司馬懿的追擊，細節部份請詳見「三國演義」第一百回。

第五章

情報總覽



面對蜂擁而來的曹操大軍，守護劉備家族的趙雲，將阿斗懷抱胸前，在戰亂之中奔馳。（「三國演義」第四十一回）

武將數據一覽

在《三國志V》中計有含8名特殊武將（于吉、華佗、管輅、許子將、左慈、紫虛上人、司馬徽、南華老仙）等五百名武將登場。在這裡將會把他們全員的能力值做一介紹。

各武將的「武力」、「智力」、「政治力」、「魅力」等數值，是指在劇本1開始時的能力。如果武將持有寶物，或是年齡改變時則多少會有一些變化。

劇情7 所在/君主	錐行	鉤行	箕形	鶴翼	魚鱗	偃月	鋒矢	衡軛	長蛇	方圓	雁行	水陣	取得能力	武將名
壽春/孫權				○		○						○	奮發·水計·火箭·內鬨·遠箭·強行	丁奉
--		○									○		速攻·火箭·收拾·激勵·遠箭·強行	丁原
--	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	祈雨·天變·占卜·仙術·幻術·妖術	于吉
--	○				○						○		速攻·火箭·伏兵·強行·收拾·沈著	于禁
江夏/孫權								○				○	火計·滅火·鼓舞·內鬨·激勵·水計	于詮
--						○	○						藤甲·鼓舞·混亂·伏兵·速攻·強行	土安
未登場										○		○	鼓舞·收拾·水計·火計·滅火·混亂	万彧
--						○			○				藤甲·無雙·奮發·亂射·回射·祈雨	兀突骨
晉陽/曹叡					○			○					收拾·內鬨·激勵·混亂·落石·速攻	尹大目
漢中/劉禪								○		○			內鬨·混亂·火計·收拾·滅火·沈著	尹賞
--								○		○			內鬨·火計·混亂·滅火·沈著·祈雨	尹默
--					○	○							伏兵·火計·滅火·鼓舞·激勵·速攻	公孫度
--			○			○							伏兵·混亂·鼓舞·佈陣·激勵·速攻	公孫恭
--						○		○					伏兵·混亂·火計·內鬨·收拾·滅火	公孫康
襄平/曹叡						○			○				伏兵·火箭·遠箭·亂射·收拾·混亂	公孫淵
--		○					○						速攻·火計·滅火·伏兵·強行·火箭	公孫越
--	○						○						速攻·內鬨·混亂·火箭·強行·騎射	公孫瓚
--									○		○		混亂·收拾·滅火·伏兵·奮發·火箭	卞喜
--	○						○					○	速攻·火箭·無雙·水計·遠箭·亂射	太史慈
--			○								○		激勵·收拾·火計·滅火·伏兵·沈著	孔伷
--		○				○							激勵·鼓舞·反計·沈著·落石·伏兵	孔融

另外，不同劇本之武將的「所在」及「君主」是指各劇本開始時的數據。因爲在電腦控制下的君主，有時他手底下的武將及在野武將在回合經過的這段時間，可能會移動至他處，這點是要特別注意的。而當「所在」是「在野」時，表示或許是要經過搜索後才會發現的武將，因此在野武將是不會出現在都市數據上的。還有，「未登場」的武將是表示該武將在劇本開始時並不存在，而且在一定的年齡到達前是不會在遊戲中登場的。

右頁的「錐行」、「鉤行」……「水陣」等標示，是指個別陣形的名稱。此外，該武將在某一劇本開始時所會的陣形將會打一個○記號，但這並不包括透過寶物的持有所增加使用的可能陣形。

而「取得能力」是指武將所能擁有的特殊能力。在遊戲裡，武將隨著經驗值的上升可以取得最多6種的特殊能力。而在這裡所揭示的特殊能力，已包括在經驗值上升過程中所預定獲得的能力，因此該武將在劇本剛開始時，並不能使用全部的特殊能力，還是需慢慢在提升經驗值後取得。

還有，以上的數據完全是依照在史實模式下進行遊戲的場合來決定的。

武將名	武力	智力	政治	魅力	劇情1 所在／君主	劇情2 所在／君主	劇情3 所在／君主	劇情4 所在／君主	劇情5 所在／君主	劇情6 所在／君主
二劃（丁）										
丁奉	84	68	75	72	未登場	未登場	未登場	未登場	廬江／在野	江夏／孫權
丁原	79	55	48	69	新野／丁原	－－	－－	－－	－－	－－
三劃（于・土・万・兀）										
于吉	9	99	23	95	吳　／在野	吳　／在野	吳　／在野	－－	－－	－－
于禁	79	71	40	77	許昌／在野	許昌／在野	洛陽／曹操	陳留／曹操	新野／曹操	鄴　／曹操
于詮	58	44	51	62	未登場	未登場	未登場	未登場	未登場	江夏／孫權
土安	78	13	20	19	未登場	未登場	未登場	未登場	雲南／孟獲	雲南／孟獲
万彧	44	60	61	62	未登場	未登場	未登場	未登場	未登場	未登場
兀突骨	88	10	9	36	未登場	未登場	未登場	未登場	未登場	雲南／孟獲
四劃（尹・公・卞・太・孔・文・[illegible]・田・[illegible]・目・牛・[illegible]）										
尹大目	55	67	70	50	未登場	未登場	未登場	未登場	未登場	未登場
尹賞	34	44	68	44	未登場	未登場	未登場	未登場	未登場	未登場
尹默	17	73	85	47	未登場	襄陽／在野	江州／在野	永安／在野	江夏／劉備	成都／劉備
公孫度	77	42	23	70	未登場	北平／在野	北平／在野	襄平／在野	－－	－－
公孫恭	40	75	60	61	未登場	未登場	未登場	襄平／在野	襄平／曹操	北平／曹操
公孫康	70	48	21	71	未登場	未登場	未登場	襄平／在野	襄平／曹操	－－
公孫淵	83	59	67	74	未登場	未登場	未登場	未登場	未登場	未登場
公孫越	57	37	46	59	北平／公孫瓚	北平／公孫瓚	－－	－－	－－	－－
公孫瓚	86	66	56	70	北平／公孫瓚	北平／公孫瓚	北平／公孫瓚	－－	－－	－－
卞喜	70	28	36	37	許昌／張角	鄴　／在野	濮陽／在野	－－	－－	－－
太史慈	96	67	39	72	未登場	北海／在野	建業／劉繇	廬江／孫權	廬江／孫權	－－
孔伷	32	81	53	44	譙　／孔伷	譙　／孔伷	－－	－－	－－	－－
孔融	37	89	75	72	北海／龔景	北海／孔融	北海／孔融	許昌／曹操	－－	－－



劇情7 所在／君主	錐行	鉤行	箕形	鶴翼	魚鱗	偃月	鋒矢	衡軛	長蛇	方圓	雁行	水陣	取得能力	武將名
襄陽／曹叡	○					○						○	奮發・伏兵・火箭・遠箭・無雙・強行	文欽
襄陽／曹叡						○						○	鼓舞・火計・水計・火箭・收拾・伏兵	文聘
未登場	○					○							無雙・奮發・伏兵・亂射・速攻・強行	文鴦
－－						○	○						速攻・亂射・無雙・火箭・火計・強行	文醜
－－									○		○		無雙・鼓舞・奮發・幻術・祈雨・妖術	木鹿大王
下邳／曹叡				○								○	伏兵・激勵・混亂・落石・速攻・建立	毌丘儉
－－				○								○	內鬨・火計・鼓舞・水計・激勵・沈着	毛玠
汝南／曹叡					○		○						伏兵・內鬨・鼓舞・奮發・無雙・強行	牛金
－－	○									○			內鬨・火計・火箭・伏兵・強行・遠箭	王子服
－－		○	○										內鬨・沈着・收拾・混亂・反計・佈陣	王允
下弁／劉禪							○		○				伏兵・火計・沈着・火箭・無雙・落沙	王平
－－								○		○			收拾・內鬨・激勵・火箭・反計・速攻	王伉
未登場				○						○			內鬨・收拾・鼓舞・激勵・水計・反計	王戎
－－								○		○			火計・混亂・滅火・收拾・激勵・沈着	王甫
北海／曹叡					○	○							收拾・火計・伏兵・激勵・落石・反計	王修
－－	○	○											內鬨・混亂・火計・水計・反計・落石	王朗
長安／曹叡		○			○								火計・滅火・內鬨・收拾・激勵・遠箭	王觀
平原／曹叡				○			○						混亂・伏兵・火計・水計・奮發・占卜	王基
－－							○	○					激勵・火箭・亂射・奮發・水計・速攻	王累
陳留／曹叡	○			○									內鬨・收拾・伏兵・鼓舞・激勵・水計	王渾
長安／曹叡					○					○			激勵・鼓舞・收拾・火計・內鬨・混亂	王經
許昌／曹叡				○							○	○	強行・水計・火計・速攻・水神・奮發	王濬
－－	○						○						內鬨・無雙・奮發・速攻・遠箭・混亂	王雙
徐州／曹叡		○				○							混亂・收拾・伏兵・強行・速攻・水計	王昶
－－			○	○									收拾・混亂・內鬨・鼓舞・反計・落石	王粲
天水／曹叡	○								○				收拾・火計・強行・滅火・激勵・亂射	王頎
許昌／曹叡			○	○									收拾・混亂・滅火・鼓舞・速攻・激勵	司馬孚
未登場				○						○			收拾・沈着・混亂・鼓舞・佈陣・激勵	司馬攸
未登場				○		○	○						鼓舞・激勵・火箭・速攻・強行・反計	司馬炎
許昌／曹叡				○			○						內鬨・火計・速攻・沈着・激勵・強行	司馬昭
徐州／曹叡				○		○							內鬨・混亂・速攻・沈着・鼓舞・強行	司馬師
－－				○						○			鼓舞・收拾・滅火・激勵・沈着・火計	司馬朗
長安／曹叡				○					○		○		建立・混亂・收拾・伏兵・速攻・強行	司馬望
襄陽／在野	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	占卜・反計・沈着・收拾・佈陣・激勵	司馬徽
洛陽／曹叡	○			○					○	○			內鬨・速攻・沈着・反計・強行・落石	司馬懿
鄴　／在野	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	仙術・沈着・反計・幻術・天變・妖術	左慈
－－							○	○					鼓舞・火計・火箭・滅火・收拾・回射	左賢王
－－							○					○	遠箭・無雙・水計・火箭・亂射・回射	甘寧

武將名	武力	智力	政治	魅力	劇情1 所在／君主	劇情2 所在／君主	劇情3 所在／君主	劇情4 所在／君主	劇情5 所在／君主	劇情6 所在／君主
文欽	83	45	36	42	未登場	未登場	未登場	未登場	未登場	譙　／在野
文聘	82	43	65	66	未登場	未登場	襄[illegible]／劉表	江夏／劉表	襄陽／曹操	新野／曹操
文鴦	91	42	39	60	未登場	未登場	未登場	未登場	未登場	未登場
文醜	97	25	12	67	南皮／在野	南皮／袁紹	鄴　／袁紹	－－	－－	－－
木鹿大王	74	61	31	45	未登場	未登場	未登場	未登場	未登場	雲南／孟獲
毌丘儉	76	79	47	62	未登場	未登場	未登場	未登場	未登場	未登場
毛玠	60	57	82	60	長安／在野	長安／在野	洛陽／曹操	弘農／曹操	北海／曹操	－－
牛金	81	39	24	58	未登場	未登場	下邳／在野	下邳／曹操	宛　／曹操	譙　／曹操
王子服	68	64	61	78	未登場	未登場	洛陽／在野	－－	－－	－－
王允	29	72	92	78	洛陽／何進	洛陽／董卓	－－	－－	－－	－－
王平	79	71	54	71	未登場	未登場	未登場	梓潼／在野	下弁／在野	上庸／劉備
王伉	47	60	67	70	未登場	未登場	建寧／在野	建寧／在野	建寧／在野	江州／劉備
王戎	44	81	60	55	未登場	未登場	未登場	未登場	未登場	未登場
王甫	42	75	69	80	未登場	江夏／在野	成都／在野	襄陽／在野	江夏／劉備	武陵／劉備
王修	39	62	67	69	未登場	南皮／在野	南皮／袁紹	南皮／在野	南皮／在野	弘農／曹操
王朗	50	61	62	63	徐州／陶謙	會稽／王朗	會稽／王朗	會稽／在野	濮陽／曹操	洛陽／曹操
王眞	69	28	37	38	未登場	未登場	未登場	未登場	未登場	未登場
王基	76	69	48	61	未登場	未登場	未登場	未登場	未登場	天水／曹操
王累	26	80	89	76	未登場	未登場	梓潼／在野	梓潼／在野	江州／劉璋	－－
王渾	65	60	76	71	未登場	未登場	未登場	未登場	未登場	未登場
王經	42	77	63	74	未登場	未登場	未登場	未登場	未登場	未登場
王濬	84	80	64	80	未登場	未登場	未登場	未登場	未登場	未登場
王雙	89	18	21	32	未登場	未登場	未登場	長安／在野	長安／在野	長安／曹操
王昶	71	53	42	59	未登場	未登場	未登場	未登場	未登場	未登場
王粲	23	83	86	67	未登場	未登場	平原／在野	平原／在野	平原／曹操	－－
王頎	63	42	30	46	未登場	未登場	未登場	未登場	未登場	未登場
[illegible]										
司馬孚	28	70	81	73	未登場	未登場	未登場	未登場	未登場	鄴／曹操
司馬攸	30	81	63	78	未登場	未登場	未登場	未登場	未登場	未登場
司馬炎	85	71	43	86	未登場	未登場	未登場	未登場	未登場	未登場
司馬昭	65	87	90	74	未登場	未登場	未登場	未登場	未登場	未登場
司馬師	65	93	82	76	未登場	未登場	未登場	未登場	未登場	未登場
司馬朗	24	67	89	79	未登場	未登場	洛陽／在野	許昌／曹操	許昌／曹操	－－
司馬望	60	62	80	68	未登場	未登場	未登場	未登場	未登場	未登場
司馬徽	18	96	74	78	襄陽／在野	襄陽／在野	襄陽／在野	襄陽／在野	襄陽／在野	襄陽／在野
司馬懿	67	99	91	79	未登場	未登場	未登場	未登場	許昌／曹操	鄴　／曹操
左慈	10	99	21	91	廬江／在野	廬江／在野	廬江／在野	鄴　／在野	鄴　／在野	鄴　／在野
左賢王	66	79	49	81	未登場	未登場	未登場	未登場	晉陽／曹操	晉[illegible]／曹操
甘寧	96	60	34	71	未登場	未登場	江夏／劉表	江夏／劉表	廬江／孫權	長沙／孫權

劇情7 所在／君主	錐行	鉤行	箕形	鶴翼	魚鱗	偃月	鋒矢	衡軛	長蛇	方圓	雁行	水陣	取得能力	武將名
ーー		○		○						○			收拾・混亂・沈着・火計・滅火・反計	田豊
南皮／曹叡			○		○					○			混亂・火計・收拾・鼓舞・激勵・強行	田疇
北平／曹叡			○		○								混亂・火計・內鬨・鼓舞・火箭・伏兵	田續
上庸／曹叡		○							○				伏兵・火計・滅火・鼓舞・亂射・奮發	申耽
ーー		○								○			收拾・滅火・落石・火計・激勵・反計	伊籍
建業／孫權		○										○	混亂・收拾・水計・亂射・遠攻・水神	全端
建業／孫權		○					○					○	混亂・水計・收拾・遠箭・水神・遠攻	全琮
未登場							○					○	混亂・火計・水計・滅火・鼓舞・火箭	全禕
建業／孫權		○										○	混亂・火計・水計・伏兵・火箭・奮發	全懌
ーー							○		○				收拾・火計・滅火・鼓舞・激勵・落石	向朗
下弁／劉禪							○	○	○				遠箭・火箭・伏兵・激勵・強行・遠攻	向寵
平原／曹叡	○		○										火計・滅火・收拾・激勵・伏兵・遠攻	州泰
ーー		○					○						伏兵・火計・鼓舞・奮發・亂射・回射	忙牙長
ーー	○							○					鼓舞・火箭・遠攻・強行・遠箭・激勵	成宜
ーー				○								○	鼓舞・內鬨・混亂・亂射・火箭・水計	朱治
江夏／孫權				○			○					○	內鬨・火計・水計・反計・水神・沈着	朱桓
建業／孫權			○									○	鼓舞・收拾・滅火・火箭・水計・強行	朱異
ーー					○							○	伏兵・火計・混亂・水計・收拾・鼓舞	朱然
ーー	○	○	○										內鬨・火計・火箭・滅火・遠攻・激勵	朱儁
安定／曹叡		○				○							混亂・火計・伏兵・鼓舞・遠攻・強行	朱靈
ーー	○							○					激勵・奮發・遠攻・佈陣・祈雨・籐甲	朵思大王
未登場	○		○									○	激勵・火箭・水計・回射・沈着・水神	羊祜
ーー				○	○								激勵・滅火・收拾・伏兵・火計・無雙	何進
ーー						○			○				混亂・火計・伏兵・滅火・強行・火箭	何儀
未登場										○		○	收拾・滅火・火箭・鼓舞・激勵・遠箭	吾彥
ーー									○		○		內鬨・伏兵・火計・滅火・火箭・激勵	吳班
汝南／曹叡	○				○								內鬨・收拾・鼓舞・激勵・火計・滅火	吳綱
陳留／曹叡								○		○			收拾・內鬨・混亂・激勵・沈着・佈陣	吳質
ーー							○		○				內鬨・火計・收拾・伏兵・奮發・亂射	吳蘭
漢中／劉禪									○	○	○		伏兵・內鬨・收拾・鼓舞・佈陣・遠攻	吳懿
ーー	○					○	○						無雙・奮發・遠箭・回射・亂射・騎射	呂布
ーー		○						○					內鬨・混亂・收拾・遠箭・火箭・滅火	呂威璜
ーー		○					○						收拾・火計・伏兵・火箭・鼓舞・遠攻	呂虔
建寧／劉禪									○	○			鼓舞・收拾・內鬨・混亂・沈着・祈雨	呂凱
ーー		○	○										遠攻・火計・內鬨・混亂・鼓舞・遠箭	呂翔
永安／劉禪							○		○				伏兵・混亂・鼓舞・火計・奮發・遠攻	呂義
ーー						○					○	○	反計・回射・水計・沈着・水神・強行	呂蒙

武將名	武力	智力	政治	魅力	劇情1 所在／君主	劇情2 所在／君主	劇情3 所在／君主	劇情4 所在／君主	劇情5 所在／君主	劇情6 所在／君主
田豐	47	95	83	77	南皮／在野	南皮／袁紹	南皮／袁紹	－－	－－	－－
田疇	74	52	62	76	未登場	未登場	鄴　／在野	鄴　／袁紹	鄴　／曹操	洛陽／曹操
田續	62	50	29	40	未登場	未登場	未登場	未登場	未登場	未登場
申耽	68	59	50	61	未登場	未登場	未登場	未登場	上庸／在野	上庸／劉備
六劃（伊・全・向・州・忙・成・朱・朵・羊）										
伊籍	27	81	88	76	未登場	未登場	新野／在野	新野／在野	江夏／在野	江陵／劉備
全端	75	60	31	62	未登場	未登場	未登場	未登場	未登場	未登場
全琮	85	76	62	78	未登場	未登場	未登場	未登場	吳　／在野	建業／孫權
全褘	76	62	35	63	未登場	未登場	未登場	未登場	未登場	未登場
全懌	78	63	40	61	未登場	未登場	未登場	未登場	未登場	未登場
向朗	19	80	68	63	未登場	新野／在野	新野／在野	襄陽／在野	上庸／在野	成都／劉備
向寵	70	71	61	76	未登場	未登場	新野／在野	新野／在野	上庸／在野	成都／劉備
州泰	65	62	44	57	未登場	未登場	未登場	未登場	未登場	未登場
忙牙長	68	24	18	17	未登場	未登場	未登場	未登場	雲南／孟獲	雲南／孟獲
成宜	66	28	30	47	未登場	未登場	西涼／在野	天水／馬騰	天水／馬騰	－－
朱治	59	47	32	46	下邳／孫堅	長沙／孫堅	廬江／孫策	予章／孫權	予章／孫權	江夏／孫權
朱桓	89	76	67	80	未登場	未登場	未登場	吳　／在野	會稽／孫權	江夏／孫權
朱異	50	41	38	26	未登場	未登場	未登場	未登場	未登場	未登場
朱然	76	40	34	63	未登場	未登場	未登場	予章／孫權	予章／孫權	江夏／孫權
朱儁	76	61	74	83	長安／何進	長安／董卓	－－	－－	－－	－－
朱靈	63	40	29	41	未登場	未登場	譙　／在野	洛陽／曹操	洛陽／曹操	天水／曹操
朵思大王	81	67	39	48	未登場	未登場	未登場	未登場	未登場	雲南／孟獲
羊祜	83	82	80	86	未登場	未登場	未登場	未登場	未登場	未登場
七劃（何・吾・吳・呂・宋・岑・李・杜・[illegible]）										
何進	77	43	67	91	洛陽／何進	－－	－－	－－	－－	－－
何儀	70	31	19	24	許昌／張角	汝南／在野	譙　／在野	－－	－－	－－
吾彥	66	48	21	67	未登場	未登場	未登場	未登場	未登場	未登場
吳班	70	47	42	61	未登場	未登場	成都／在野	永安／在野	永安／在野	永安／劉備
吳綱	31	60	69	71	未登場	未登場	未登場	未登場	未登場	未登場
吳質	34	69	81	69	未登場	未登場	未登場	未登場	未登場	許昌／曹操
吳蘭	82	41	44	54	未登場	下弁／在野	成都／劉璋	永安／劉璋	江州／劉璋	－－
吳懿	79	77	74	78	未登場	江州／劉焉	江州／劉璋	梓潼／劉璋	梓潼／劉璋	梓潼／劉備
呂布	100	31	9	67	新野／丁原	洛陽／董卓	濮陽／呂布	－－	－－	－－
呂威璜	66	49	25	42	未登場	未登場	北平／在野	北平／袁紹	南皮／曹操	平原／曹操
呂虔	68	29	56	55	未登場	未登場	洛陽／曹操	洛陽／曹操	襄陽／曹操	天水／曹操
呂凱	41	67	77	69	未登場	未登場	江州／在野	江州／在野	江州／在野	漢中／劉備
呂翔	72	24	24	38	未登場	未登場	平原／在野	北海／袁紹	－－	－－
呂義	76	68	48	56	未登場	未登場	梓潼／在野	梓潼／在野	梓潼／在野	漢中／劉備
呂蒙	85	90	80	84	未登場	未登場	未登場	予章／孫權	[illegible]陽／孫權	江夏／孫權

劇情7 所在／君主	錐行	鉤行	箕形	鶴翼	魚鱗	偃月	鋒矢	衡軛	長蛇	方圓	雁行	水陣	取得能力	武將名
－－					○							○	內鬨・混亂・收拾・鼓舞・滅火・激勵	呂範
－－	○	○											速攻・火計・內鬨・混亂・收拾・亂射	呂曠
－－						○		○					遠箭・火計・滅火・伏兵・火箭・鼓舞	宋憲
未登場											○	○	混亂・混亂・祈雨・占卜・落石・沈著	岑昏
－－			○			○				○			速攻・內鬨・火箭・伏兵・遠箭・滅火	李典
－－			○						○				鼓舞・伏兵・收拾・火計・滅火・激勵	李恢
－－							○					○	混亂・收拾・滅火・水計・伏兵・鼓舞	李異
－－		○						○					鼓舞・火計・滅火・混亂・內鬨・收拾	李肅
－－				○							○		內鬨・火計・混亂・落沙・鼓舞・亂射	李儒
永安／劉禪				○					○				鼓舞・內鬨・混亂・收拾・滅火・伏兵	李豐
長安／曹叡			○		○								內鬨・火計・滅火・收拾・伏兵・鼓舞	李鵬
－－	○			○					○				伏兵・無雙・沈著・鼓舞・落石・回射	李嚴
－－	○						○						內鬨・火計・伏兵・混亂・奮發・亂射	李傕
未登場	○			○								○	沈著・火計・水計・速攻・強行・回射	杜預
－－		○						○					鼓舞・混亂・火計・伏兵・奮發・強行	杜遠
鄱陽／孫權										○	○		內鬨・混亂・鼓舞・火計・佈陣・滅火	步騭
－－							○		○				遠箭・火箭・無雙・亂射・速攻・祈雨	沙摩訶
未登場							○					○	收拾・鼓舞・混亂・滅火・伏兵・火箭	沈瑩
－－			○			○							火計・滅火・伏兵・鼓舞・火箭・激勵	車胄
北平／曹叡			○	○									收拾・混亂・內鬨・火箭・激勵・火箭	辛毗
－－		○		○									收拾・火計・混亂・滅火・落石・反計	辛評
－－			○		○								奮發・火計・滅火・強行・鼓舞・伏兵	邢道榮
－－					○		○						無雙・亂射・奮發・回射・鼓舞・強行	典韋
下弁／劉禪							○	○					混亂・收拾・滅火・伏兵・鼓舞・火箭	卓膺
襄平／曹叡			○			○							鼓舞・速攻・混亂・內鬨・奮發・強行	卑衍
未登場					○							○	內鬨・收拾・火箭・伏兵・混亂・水計	周旨
－－								○				○	伏兵・遠箭・鼓舞・火計・滅火・速攻	周昕
－－							○					○	鼓舞・伏兵・火計・奮發・水神・無雙	周倉
－－						○	○					○	無雙・水計・火箭・沈著・佈陣・水神	周泰
－－			○		○						○	○	水計・水神・火箭・反計・沈著・速攻	周瑜
壽春／孫權										○		○	鼓舞・內鬨・伏兵・混亂・收拾・佈陣	周魴
－－		○		○									內鬨・混亂・火箭・伏兵・遠箭・收拾	孟達
雲南／劉禪							○		○				速攻・混亂・鼓舞・強行・伏兵・藤甲	孟優
雲南／劉禪							○		○				速攻・亂射・無雙・強行・鼓舞・藤甲	孟獲
－－			○			○							無雙・鼓舞・火計・滅火・伏兵・奮發	武安國
－－				○					○	○			伏兵・火箭・火計・速攻・沈著・落沙	法正
－－			○	○		○							內鬨・火計・速攻・沈著・強行・反計	沮授
－－				○		○							內鬨・火計・滅火・收拾・鼓舞・速攻	沮鵠

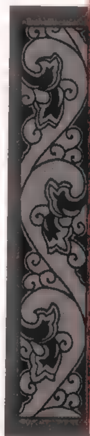


武將名	武力	智力	政治	魅力	劇情1 所在／君主	劇情2 所在／君主	劇情3 所在／君主	劇情4 所在／君主	劇情5 所在／君主	劇情6 所在／君主
呂範	40	71	75	75	未登場	予章／在野	廬江／孫策	予章／孫權	廬江／孫權	建業／孫權
呂曠	71	25	23	40	徐州／在野	徐州／在野	南皮／在野	北海／袁紹	－－	－－
宋憲	66	43	45	34	濮陽／在野	濮陽／在野	濮陽／呂布	－－	－－	－－
岑昏	10	46	71	13	未登場	未登場	未登場	未登場	未登場	未登場
李典	78	81	49	69	陳留／在野	陳留／曹操	洛陽／曹操	長安／曹操	南皮／曹操	－－
李恢	51	87	79	81	未登場	未登場	梓潼／劉璋	梓潼／在野	梓潼／在野	江州／劉備
李異	77	23	18	29	未登場	廬江／在野	廬江／孫策	建業／孫權	會稽／孫權	江夏／孫權
李肅	38	69	68	55	弘農／何進	洛陽／董卓	－－	－－	－－	－－
李儒	15	91	85	44	西涼／董卓	洛陽／董卓	－－	－－	－－	－－
李豐	62	62	60	64	未登場	未登場	未登場	未登場	未登場	未登場
李鵬	70	38	40	43	未登場	未登場	未登場	未登場	未登場	未登場
李嚴	87	82	41	80	未登場	未登場	未登場	未登場	梓潼／劉璋	梓潼／劉備
李傕	68	34	48	36	西涼／董卓	長安／董卓	長安／李傕	－－	－－	－－
杜預	85	85	75	80	未登場	未登場	未登場	未登場	未登場	未登場
杜遠	62	19	17	29	平原／張角	濮陽／在野	汝南／在野	－－	－－	－－
步騭	25	83	76	71	未登場	未登場	未登場	予章／在野	吳　／孫權	廬江／孫權
沙摩訶	92	17	13	46	未登場	未登場	未登場	未登場	未登場	武陵／劉備
沈瑩	75	56	37	62	未登場	未登場	未登場	未登場	未登場	未登場
車冑	72	61	62	58	弘農／在野	弘農／在野	許昌／曹操	－－	－－	－－
辛毗	41	74	80	82	未登場	晉陽／在野	南皮／袁紹	南皮／袁紹	代縣／曹操	代縣／曹操
辛評	63	76	63	66	鄴　／韓馥	鄴　／韓馥	南皮／袁紹	南皮／袁紹	－－	－－
邢道榮	79	31	23	49	未登場	未登場	零陵／在野	零陵／在野	零陵／劉度	－－
八劃（典・卓・卑・周・孟・武・法・沮・金・[illegible]）										
典韋	98	31	17	57	未登場	未登場	洛陽／曹操	－－	－－	－－
卓膺	64	49	36	58	未登場	未登場	成都／在野	成都／在野	永安／在野	永安／劉備
卑衍	69	54	46	61	未登場	未登場	未登場	未登場	未登場	北平／曹操
周旨	81	47	27	44	未登場	未登場	未登場	未登場	未登場	未登場
周昕	72	40	27	29	會稽／在野	會稽／王朗	會稽／王朗	－－	－－	－－
周倉	82	29	31	54	陳留／張角	濮陽／在野	陳留／在野	新野／劉備	江夏／劉備	江陵／劉備
周泰	94	65	51	70	廬江／在野	廬江／在野	予章／在野	廬江／孫權	廬江／孫權	江夏／孫權
周瑜	78	88	87	96	未登場	未登場	廬江／孫策	鄱陽／孫權	廬江／孫權	－－
周魴	43	79	77	59	未登場	未登場	廬江／在野	予章／在野	吳　／在野	鄱陽／孫權
孟達	73	72	51	44	未登場	未登場	成都／在野	成都／在野	成都／在野	上庸／劉備
孟優	84	27	10	36	未登場	未登場	未登場	未登場	未登場	雲南／孟獲
孟獲	92	51	19	67	未登場	未登場	未登場	未登場	雲南／孟獲	雲南／孟獲
武安國	70	20	19	23	北海／龔景	北海／孔融	－－	－－	－－	－－
法正	50	94	89	67	未登場	未登場	成都／在野	永安／劉璋	永安／劉璋	漢中／劉備
沮授	60	90	91	85	南皮／在野	鄴　／韓馥	平原／袁紹	－－	－－	－－
沮鵠	57	60	31	64	未登場	未登場	未登場	平原／袁紹	－－	－－

劇情7 所在／君主	錐行	鉤行	箕形	鶴翼	魚鱗	偃月	鋒矢	衡軛	長蛇	方圓	雁行	水陣	取得能力	武將名
－－								○			○		火計・滅火・收拾・伏兵・鼓舞・反計	金旋
－－			○				○						收拾・火計・滅火・鼓舞・奮發・祈雨	金環三結
－－			○				○						火計・鼓舞・火箭・滅火・奮發・祈雨	阿會喃
－－	○			○									混亂・滅火・收拾・鼓舞・伏兵・亂射	侯成
天水／曹叡							○		○				火計・混亂・鼓舞・祈雨・伏兵・火箭	俄何燒戈
平原／在野	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	占卜・反計・天變・佈陣・幻術・妖術	南華老仙
漢中／劉禪							○	○	○		○		遠箭・沈著・火箭・反計・回射・落石	姜維
－－	○				○					○			火箭・火計・滅火・伏兵・鼓舞・激勵	皇甫嵩
－－	○				○								內鬨・伏兵・鼓舞・火計・滅火・強行	紀靈
－－							○		○				鼓舞・火計・伏兵・火箭・無雙・奮發	胡車兒
洛陽／曹叡								○		○			混亂・收拾・滅火・伏兵・速攻・火箭	胡烈
江州／劉禪		○							○				火計・滅火・內鬨・伏兵・鼓舞・激勵	胡班
未登場					○		○						內鬨・火計・鼓舞・火箭・水計・奮發	胡奮
安定／曹叡	○	○											鼓舞・內鬨・收拾・火計・滅火・伏兵	胡遵
－－		○	○										伏兵・火計・滅火・速攻・火箭・強行	范疆
襄平／曹叡		○							○				混亂・火計・滅火・收拾・強行・激勵	倫直
壽春／孫權		○			○							○	水計・火計・無雙・奮發・鼓舞・水神	凌統
－－					○							○	水計・火計・伏兵・鼓舞・奮發・火箭	凌操
會稽／孫權			○									○	內鬨・混亂・收拾・鼓舞・水計・火箭	唐咨
鄴　／曹叡										○	○		收拾・滅火・內鬨・激勵・沈著・落石	夏侯玄
長安／曹叡				○							○		內鬨・混亂・收拾・火箭・遠箭・回射	夏侯和
－－		○	○										混亂・火計・滅火・鼓舞・激勵・伏兵	夏侯尚
徐州／曹叡		○			○								伏兵・火箭・收拾・亂射・奮發・遠箭	夏侯威
－－			○			○							內鬨・收拾・滅火・伏兵・激勵・混亂	夏侯恩
－－	○			○		○							伏兵・火計・佈陣・內鬨・速攻・沈著	夏侯惇
－－	○					○	○						速攻・強行・遠箭・火箭・回射・騎射	夏侯淵
襄陽／曹叡				○						○			內鬨・收拾・遠箭・火計・滅火・亂射	夏侯惠
		○	○										混亂・火計・鼓舞・激勵・伏兵・奮發	夏侯德
上庸／曹叡	○								○				伏兵・火計・內鬨・火箭・騎射・遠[illegible]	夏侯霸
－－		○	○										混亂・收拾・鼓舞・伏兵・速攻・強行	夏侯楙
－－			○						○				藤甲・水計・伏兵・鼓舞・奮發・強行	奚泥
未登場											○	○	鼓舞・激勵・收拾・火計・滅火・水計	孫休
－－						○	○						火計・混亂・伏兵・收拾・滅火・鼓舞	孫仲
－－					○							○	火計・滅火・收拾・鼓舞・水計・激勵	孫匡
未登場				○								○	內鬨・收拾・火箭・水計・鼓舞・強行	孫秀
未登場										○		○	鼓舞・內鬨・混亂・收拾・水計・速攻	孫和
未登場				○								○	激勵・鼓舞・收拾・水神・沈著・水計	孫亮



武將名	武力	智力	政治	魅力	劇情1 所在／君主	劇情2 所在／君主	劇情3 所在／君主	劇情4 所在／君主	劇情5 所在／君主	劇情6 所在／君主
金旋	51	46	30	30	武陵／在野	武陵／在野	武陵／在野	武陵／在野	武陵／金旋	－－
金環三結	78	16	19	20	未登場	未登場	未登場	未登場	未登場	雲南／孟獲
阿會喃	78	29	23	19	未登場	未登場	未登場	未登場	雲南／孟獲	雲南／孟獲
九劃（侯・俄・南・姜・皇・[illegible]・范）										
侯成	68	39	40	41	濮陽／在野	濮陽／在野	濮陽／呂布	徐州／曹操	弘農／曹操	安定／曹操
俄何燒戈	74	16	13	14	未登場	未登場	未登場	未登場	未登場	西涼／徹里吉
南華老仙	8	98	23	95	南皮／在野	平原／在野	鄴　／在野	平原／在野	南皮／在野	南皮／在野
姜維	93	96	81	87	未登場	未登場	未登場	未登場	未登場	天水／曹操
皇甫嵩	68	73	77	82	弘農／何進	弘農／董卓	弘農／在野	－－	－－	－－
紀靈	83	33	31	46	宛　／在野	宛　／袁術	壽春／袁術	－－	－－	－－
胡車兒	74	58	10	69	未登場	未登場	宛　／張繡	洛陽／曹操	－－	－－
胡烈	67	41	39	56	未登場	未登場	未登場	未登場	未登場	未登場
胡班	63	52	50	62	未登場	未登場	未登場	宛　／在野	江夏／劉備	江陵／劉備
胡奮	76	59	24	60	未登場	未登場	未登場	未登場	未登場	未登場
胡遵	64	47	48	60	未登場	未登場	未登場	未登場	未登場	未登場
范疆	50	32	35	21	未登場	未登場	新野／在野	新野／劉備	江夏／劉備	梓潼／劉備
十劃（倫・[illegible]・唐・夏・奚・孫・[illegible]・徐・桓・留・[illegible]・晉・袁・[illegible]・郝・馬・高・[illegible]）										
倫直	63	59	49	62	未登場	未登場	未登場	未登場	未登場	北平／曹操
凌統	83	60	44	61	未登場	未登場	未登場	未登場	予章／孫權	建業／孫權
凌操	82	43	44	57	未登場	予章／在野	建業／在野	予章／孫權	－－	－－
唐咨	61	47	42	50	未登場	未登場	未登場	未登場	未登場	未登場
夏侯玄	26	73	91	73	未登場	未登場	未登場	未登場	未登場	未登場
夏侯和	60	84	77	78	未登場	未登場	未登場	未登場	未登場	未登場
夏侯尚	69	66	52	61	未登場	未登場	未登場	未登場	長安／曹操	長安／曹操
夏侯威	77	70	61	70	未登場	未登場	未登場	未登場	未登場	未登場
夏侯恩	63	55	45	58	未登場	陳留／在野	許昌／曹操	許昌／曹操	－－	－－
夏侯惇	94	70	81	87	陳留／在野	陳留／曹操	許昌／曹操	長安／曹操	江陵／曹操	新野／曹操
夏侯淵	91	59	43	82	陳留／在野	陳留／曹操	許昌／曹操	徐州／曹操	長安／曹操	－－
夏侯[illegible]	61	85	73	79	未登場	未登場	未登場	未登場	未登場	未登場
夏侯德	62	54	45	70	未登場	未登場	未登場	未登場	許昌／曹操	－－
夏侯霸	90	67	72	77	未登場	未登場	未登場	未登場	未登場	壽春／曹操
夏侯楙	47	42	18	28	未登場	未登場	未登場	未登場	長安／曹操	宛　／曹操
奚泥	80	11	25	17	未登場	未登場	未登場	未登場	未登場	雲南／孟獲
孫休	39	61	67	80	未登場	未登場	未登場	未登場	未登場	未登場
孫仲	62	30	21	36	宛　／張角	－－	－－	－－	－－	－－
孫匡	55	51	53	70	未登場	未登場	未登場	未登場	予章／孫權	－－
孫秀	71	40	59	68	未登場	未登場	未登場	未登場	未登場	未登場
孫和	16	71	51	78	未登場	未登場	未登場	未登場	未登場	未登場
孫亮	16	82	57	90	未登場	未登場	未登場	未登場	未登場	未登場



劇情7所在／君主	錐行	鉤行	箕形	鶴翼	魚鱗	偃月	鋒矢	衡軛	長蛇	方圓	雁行	水陣	取得能力	武將名
未登場								○				○	鼓舞・火計・滅火・水計・速攻・強行	孫峻
吳　／孫權				○								○	鼓舞・收拾・滅火・水計・火計・混亂	孫朗
武陵／孫權				○		○						○	速攻・火箭・水計・水神・混亂・遠箭	孫桓
－－		○									○		收拾・滅火・強行・激勵・沈著・火計	孫乾
－－	○	○										○	水計・水神・無雙・[illegible]發・回射・反計	孫堅
未登場			○									○	伏兵・水計・火計・滅火・火箭・鼓舞	孫異
廬江／孫權		○										○	激勵・收拾・混亂・水計・沈著・水神	孫登
未登場							○					○	內鬨・混亂・水計・落石・激勵・亂射	孫晧
－－	○	○				○						○	無雙・水計・[illegible]發・水神・回射・沈著	孫策
－－		○	○									○	水計・火計・速攻・水神・混亂・激勵	孫瑜
武陵／孫權		○			○							○	伏兵・火箭・混亂・水計・反計・佈陣	孫韶
未登場				○								○	內鬨・收拾・鼓舞・伏兵・速攻・沈著	孫賁
－－			○									○	鼓舞・火計・收拾・滅火・水計・速攻	孫靜
徐州／曹叡	○								○				[illegible]發・伏兵・火計・收拾・鼓舞・遠箭	孫禮
建業／孫權		○			○							○	激勵・鼓舞・水計・水神・遠箭・沈[illegible]	孫權
－－	○					○						○	伏兵・火箭・水計・火計・亂射・速攻	孫翊
未登場									○			○	鼓舞・內鬨・水計・伏兵・速攻・[illegible]發	孫歆
未登場						○						○	收拾・混亂・內鬨・火計・水計・伏兵	孫綝
未登場						○	○						內鬨・混亂・鼓舞・伏兵・亂射・速攻	師纂

兵法家列傳③

太公望呂尚

太公[望]呂尙[illegible]・武[illegible]的軍師，他可[illegible]周[illegible]能[illegible]擊敗殷商，取得支配天下大權最有功勞的人。[illegible]原[illegible]的[illegible]，因祖先被封[illegible]叫呂的[illegible]而[illegible]品。[illegible]字[illegible]，字子牙。在中國，一[illegible]他[illegible]。

[illegible]文王延攬的過程[illegible]，最有名的[illegible]他在渭水河畔釣魚時，巧會文王而成爲軍師的一段佳話。西[illegible]文三[illegible]作是自己的祖父太公[illegible]一般地[illegible]。[illegible]以又被給予「太公望」[illegible]稱號。在日本，一般要[illegible]的釣[illegible]的[illegible]，爲的[illegible]給人一種自由自在[illegible]池邊[illegible]魚的印象。[illegible]回[illegible]，在中國[illegible]中之釣[illegible]臺的遺[illegible]存在，不過該[illegible]是一個在[illegible]的[illegible]下，[illegible]說話，語聲[illegible]被水聲[illegible]的地[illegible]。因此事實上呂尙[illegible]的[illegible]圖，應該[illegible]「[illegible]劍」——[illegible]在沛[illegible]」吧！

武將名	武力	智力	政治	魅力	劇情1 所在／君主	劇情2 所在／君主	劇情3 所在／君主	劇情4 所在／君主	劇情5 所在／君主	劇情6 所在／君主
孫峻	70	50	53	35	未登場	未登場	未登場	未登場	未登場	未登場
孫朗	59	34	53	67	未登場	未登場	未登場	未登場	予章／孫權	吳　／孫權
孫桓	75	70	48	80	未登場	未登場	未登場	未登場	未登場	廬江／孫權
孫乾	31	75	79	90	未登場	下邳／陶謙	下邳／劉備	新野／劉備	江夏／劉備	漢中／劉備
孫堅	94	85	59	93	下邳／孫堅	長沙／孫堅	－－	－－	－－	－－
孫異	68	58	45	65	未登場	未登場	未登場	未登場	未登場	未登場
孫登	12	81	70	89	未登場	未登場	未登場	未登場	未登場	未登場
孫晧	75	61	10	57	未登場	未登場	未登場	未登場	未登場	未登場
孫策	95	83	62	97	未登場	未登場	廬江／孫策	－－	－－	－－
孫瑜	73	64	51	73	未登場	未登場	廬江／孫策	吳　／孫權	予章／孫權	－－
孫韶	79	59	71	78	未登場	未登場	未登場	未登場	予章／孫章	廬江／孫權
孫賁	70	50	28	52	未登場	未登場	未登場	未登場	未登場	未登場
孫靜	52	51	52	64	下邳／孫堅	長沙／孫堅	廬江／孫策	會稽／孫權	予章／孫權	長沙／孫權
孫禮	69	67	64	67	未登場	未登場	未登場	徐州／曹操	代縣／曹操	代縣／曹操
孫權	82	88	79	96	未登場	未登場	未登場	建業／孫權	予章／孫權	建業／孫權
孫翊	81	50	25	66	未登場	未登場	未登場	建業／孫權	－－－	－－
孫歆	69	39	31	41	未登場	未登場	未登場	未登場	未登場	未登場
孫綝	74	22	41	28	未登場	未登場	未登場	未登場	未登場	未登場
師纂	69	30	45	55	未登場	未登場	未登場	未登場	未登場	未登場

的統治權。因此他可以說是中國歷代軍師的祖師級人物。由於有了他的計略，文王在[illegible]期間才能得到支配三分之二天下的勢力。[illegible]殷商[illegible]文王之下[illegible]所[illegible]，在這場戰役[illegible]也是[illegible]師的貢獻[illegible]。由[illegible]有這[illegible]功[illegible]，因此[illegible]而[illegible]，成為後[illegible]國的[illegible]。

中國古代的兵法書「六韜」，[illegible]定依照[illegible]與文王、武王之間的[illegible]下的，[illegible]然[illegible]成[illegible]兵法[illegible]的作者。還有一本名為「[illegible]」的兵法書，據[illegible]高祖劉邦的[illegible]張良，[illegible]一位名[illegible]石公的老人手上得來的「太公兵法」。而這本書[illegible]尚的[illegible]。至於真偽如何，並無法考據，不過從呂尚是產生像孫武、孫臏等這類名軍師的齊國[illegible]這一點看來，再加上文中[illegible]的風土文化，縱使[illegible]是[illegible]的[illegible]該不為過吧！



釣魚臺，也就是太公望呂尚與周文王相會的地點。附近有一條流速極快的溪流。

劇情7 所在／君主	錐行	鉤行	箕形	鶴翼	魚鱗	偃月	鋒矢	衡軛	長蛇	方圓	雁行	水陣	取得能力	武將名
--	○			○				○					火箭・火計・滅火・無雙・遠箭・亂射	徐晃
--	○	○	○								○		內鬨・混亂・沈着・火計・反計・占卜	徐庶
江陵／孫權		○				○						○	內鬨・水計・水神・火箭・沈着・反計	徐盛
--	○							○					鼓舞・火箭・伏兵・遠箭・速攻・強行	徐榮
天水／曹叡							○	○					混亂・火計・收拾・滅火・伏兵・鼓舞	徐質
洛陽／曹叡	○	○											鼓舞・收拾・火計・滅火・伏兵・落石	桓範
廬陵／孫權			○									○	伏兵・火計・滅火・水計・鼓舞・亂射	留略
--	○											○	速攻・水計・火計・強行・水神・火箭	祖茂
雲南／劉禪	○						○						伏兵・奮發・無雙・鼓舞・激勵・藤甲	祝融夫人
--									○	○			內鬨・收拾・反計・混亂・鼓舞・火計	秦宓
--		○							○				收拾・滅火・伏兵・火計・遠箭・反計	耿紀
--				○	○						○		內鬨・收拾・火計・沈着・激勵・伏兵	荀攸
--										○	○		內鬨・沈着・火計・混亂・激勵・落石	荀彧
--	○					○							伏兵・火計・滅火・遠箭・無雙・火箭	袁尚
--		○			○								混亂・收拾・火計・內鬨・滅火・伏兵	袁胤
--				○							○		伏兵・混亂・鼓舞・激勵・強行・收拾	袁紹
--				○		○							混亂・內鬨・火計・落沙・激勵・鼓舞	袁術
--	○								○				收拾・滅火・火計・沈着・伏兵・激勵	袁熙
--		○		○									伏兵・鼓舞・滅火・火箭・收拾・強行	袁譚
天水／曹叡	○								○				無雙・混亂・火計・奮發・火箭・亂射	迷當大王
--				○						○	○		收拾・沈着・火箭・反計・遠箭・回射	郝昭
--	○								○				鼓舞・速攻・火計・混亂・強行・無雙	馬休
--				○						○			內鬨・火計・落石・沈着・收拾・落沙	馬良
漢中／劉禪	○								○				速攻・火箭・火計・滅火・遠箭・強行	馬岱
永安／劉禪						○			○				伏兵・收拾・內鬨・亂射・滅火・速攻	馬忠
--					○							○	伏兵・水計・火計・收拾・鼓舞・混亂	馬忠
--	○									○			速攻・火計・強行・混亂・鼓舞・奮發	馬玩
--	○					○			○				無雙・速攻・回射・強行・騎射・激勵	馬超
--			○				○						伏兵・內鬨・混亂・收拾・火箭・遠箭	馬遵
未登場			○		○								混亂・火計・收拾・滅火・內鬨・伏兵	馬邈
--	○					○					○		內鬨・速攻・強行・無雙・騎射・回射	馬騰
--	○					○							鼓舞・速攻・收拾・強行・火計・騎射	馬鐵
--					○		○				○		內鬨・鼓舞・火計・落石・落沙・反計	馬謖
--	○						○						混亂・收拾・鼓舞・伏兵・火箭・激勵	高沛
建寧／劉禪					○				○				鼓舞・伏兵・激勵・速攻・強行・藤甲	高定
--						○			○				伏兵・火計・滅火・鼓舞・遠箭・強行	高昇
下弁／劉禪								○	○				收拾・火計・滅火・伏兵・鼓舞・火箭	高翔
--	○				○	○							伏兵・火箭・無雙・沈着・奮發・速攻	高順
--	○				○								收拾・滅火・鼓舞・伏兵・火箭・速攻	高幹



武將名	武力	智力	政治	魅力	劇情1 所在／君主	劇情2 所在／君主	劇情3 所在／君主	劇情4 所在／君主	劇情5 所在／君主	劇情6 所在／君主
徐晃	93	68	57	63	未登場	濮陽／在野	洛陽／曹操	汝南／曹操	洛陽／曹操	徐州／曹操
徐庶	68	97	86	85	未登場	未登場	襄陽／在野	新野／在野	宛　／曹操	徐州／曹操
徐盛	84	84	69	78	未登場	未登場	予章／在野	下邳／在野	廬江／孫權	建業／孫權
徐榮	56	39	41	49	西涼／董卓	弘農／董卓	──	──	──	──
徐質	66	36	47	58	未登場	未登場	未登場	未登場	未登場	未登場
桓範	18	82	61	61	未登場	未登場	未登場	未登場	未登場	未登場
留略	69	58	32	51	未登場	未登場	未登場	未登場	未登場	未登場
祖茂	74	63	58	77	下邳／孫堅	長沙／孫堅	──	──	───	──
祝融夫人	81	14	14	54	未登場	未登場	未登場	未登場	雲南／孟獲	雲南／孟獲
秦宓	22	75	61	62	未登場	未登場	未登場	成都／劉璋	成都／劉璋	上庸／劉備
耿紀	32	78	71	72	未登場	未登場	未登場	未登場	洛陽／曹操	──
荀攸	49	95	90	82	許昌／在野	許昌／在野	洛陽／曹操	汝南／曹操	襄陽／曹操	──
荀彧	34	98	95	90	許昌／在野	許昌／在野	許昌／曹操	許昌／曹操	新野／曹操	──
袁尚	71	47	42	77	未登場	南皮／袁紹	南皮／袁紹	襄平／袁紹	──	──
袁胤	30	60	61	66	洛陽／在野	宛　／袁術	壽春／袁術	──	──	──
袁紹	81	77	49	92	洛陽／何進	南皮／袁紹	南皮／袁紹	南皮／袁紹	──	──
袁術	71	69	14	83	洛陽／在野	宛　／袁術	壽春／袁術	──	──	───
袁熙	60	68	64	73	未登場	南皮／袁紹	南皮／袁紹	代縣／袁紹	──	──
袁譚	63	49	48	74	未登場	南皮／袁紹	鄴　／袁紹	北海／袁紹	──	──
迷當大王	80	33	19	38	未登場	未登場	未登場	未登場	未登場	西涼／徹里吉
郝昭	84	89	80	85	未登場	未登場	晉陽／在野	洛陽／曹操	陳留／曹操	平原／曹操
馬休	67	38	26	56	未登場	未登場	西涼／馬騰	天水／馬騰	天水／馬騰	──
馬良	28	92	93	88	未登場	未登場	未登場	未登場	江夏／在野	江陵／劉備
馬岱	84	49	40	72	未登場	未登場	西涼／馬騰	天水／馬騰	天水／馬騰	永安／劉備
馬忠	73	54	30	59	未登場	未登場	未登場	未登場	未登場	未登場
馬忠	60	51	40	45	未登場	未登場	建業／在野	鄱陽／孫權	鄱陽／孫權	長沙／孫權
馬玩	70	32	19	20	未登場	西涼／馬騰	西涼／馬騰	西涼／馬騰	西涼／馬騰	──
馬超	98	40	32	82	未登場	未登場	西涼／馬騰	西涼／馬騰	天水／馬騰	梓潼／劉備
馬遵	68	53	47	55	未登場	未登場	未登場	未登場	未登場	天水／在野
馬邈	41	40	47	18	未登場	未登場	未登場	未登場	未登場	未登場
馬騰	91	57	49	88	西涼／在野	西涼／馬騰	西涼／馬騰	西涼／馬騰	西涼／馬騰	──
馬鐵	68	36	27	58	未登場	未登場	西涼／馬騰	西涼／馬騰	天水／馬騰	──
馬謖	67	86	70	71	未登場	未登場	未登場	未登場	襄陽／在野	永安／劉備
高沛	61	35	44	49	未登場	梓潼／劉焉	梓潼／劉璋	梓潼／劉璋	梓潼／劉璋	──
高定	66	36	29	41	未登場	未登場	未登場	未登場	建寧／在野	江州／劉備
高昇	74	30	12	33	陳留／張角	──	──	──	──	──
高翔	61	48	44	49	未登場	未登場	未登場	未登場	未登場	成都／劉備
高順	[illegible]	56	41	67	濮陽／在野	濮陽／在野	濮陽／呂布	──	──	──
高幹	61	61	27	70	未登場	南皮／袁紹	平原／袁紹	鄴　／袁紹	──	──

劇情7 所在/君主	錐行	鉤行	箕形	鶴翼	魚鱗	偃月	鋒矢	衡軛	長蛇	方圓	雁行	本陣	取得能力	武將名
--		○		○									內鬨·鼓舞·伏兵·火箭·激勵·強行	高覽
雲南/劉禪						○			○				鼓舞·收拾·伏兵·混亂·奮發·籐甲	帶來洞主
未登場		○					○						內鬨·混亂·收拾·強行·鼓舞·激勵	党均
未登場									○	○			鼓舞·火計·滅火·激勵·沈着·落石	鄧正
--					○							○	內鬨·水計·火計·鼓舞·水神·火箭	張允
未登場							○					○	混亂·收拾·鼓舞·內鬨·火計·滅火	張布
江陵/孫權										○	○		混亂·火計·鼓舞·滅火·水計·激勵	張休
--							○	○	○				奮發·火箭·沈着·遠箭·收拾·混亂	張任
--				○	○	○					○		治療·占卜·落沙·天變·妖術·幻術	張角
--									○		○		內鬨·混亂·收拾·反計·激勵·沈着	張松
譙 /曹叡	○		○										速攻·火計·鼓舞·收拾·滅火·強行	張虎
吳 /孫權										○	○		落石·沈着·反計·鼓舞·落沙·激勵	張昭
--		○										○	伏兵·激勵·火箭·速攻·水計·奮發	張英
--						○	○						奮發·火計·火箭·速攻·強行·亂射	張苞
--				○		○							伏兵·火箭·無雙·奮發·速攻·遠箭	張郃
--						○	○						無雙·奮發·火計·強行·亂射·速攻	張飛
未登場							○					○	收拾·火計·水計·鼓舞·奮發·伏兵	張悌
--				○							○		伏兵·祈雨·火箭·激勵·治療·妖術	張梁
成都/劉禪						○				○			鼓舞·收拾·混亂·內鬨·滅火·火計	張紹
未登場		○								○			收拾·火計·滅火·伏兵·鼓舞·激勵	張華
未登場			○									○	混亂·火計·收拾·鼓舞·激勵·水計	張象
長沙/孫權			○							○'			鼓舞·混亂·收拾·沈着·反計·佈陣	張溫
許昌/曹叡									○	○			收拾·鼓舞·滅火·火計·混亂·激勵	張節
--		○	○										伏兵·混亂·火計·滅火·鼓舞·亂射	張達
--	○	○											鼓舞·伏兵·火計·滅火·遠箭·強行	張衛
宛 /曹叡					○						○		鼓舞·收拾·治療·祈雨·落沙·天變	張魯
--					○							○	內鬨·收拾·滅火·奮發·速攻·強行	張勳
--	○		○										速攻·火計·遠箭·強行·奮發·鼓舞	張橫
鄴 /曹叡							○		○				混亂·收拾·火箭·速攻·鼓舞·強行	張燕
--	○					○	○					○	內鬨·火箭·速攻·沈着·遠箭·回射	張遼
--		○		○									內鬨·火計·伏兵·鼓舞·亂射·奮發	張濟
永安/劉禪							○		○				伏兵·火計·火箭·滅火·遠箭·沈着	張翼
--	○	○		○									速攻·火計·伏兵·激勵·火箭·奮發	張繡
--					○		○						內鬨·混亂·火計·強行·伏兵·激勵	張邈
--				○							○		伏兵·治療·混亂·祈雨·妖術·幻術	張寶
--				○						○			激勵·混亂·收拾·占卜·滅火·沈着	張紘
建寧/劉禪							○	○	○				無雙·沈着·火計·滅火·內鬨·奮發	張嶷
--							○		○				混亂·火計·鼓舞·速攻·滅火·亂射	張闓



武將名	武力	智力	政治	魅力	劇情1 所在／君主	劇情2 所在／君主	劇情3 所在／君主	劇情4 所在／君主	劇情5 所在／君主	劇情6 所在／君主
高覽	73	50	39	60	南皮／在野	南皮／袁紹	南皮／袁紹	濮陽／曹操	－－	－－
帶來洞主	69	20	36	34	未登場	未登場	未登場	未登場	雲南／孟獲	雲南／孟獲
党均	40	60	40	42	未登場	未登場	未登場	未登場	未登場	未登場
郤正	22	77	58	71	未登場	未登場	未登場	未登場	未登場	未登場
十一劃（張．曹．[illegible]．淳．章．符．[illegible]．[illegible]．[illegible]．[illegible]．[illegible]．陶）										
張允	62	61	59	52	江夏／在野	江夏／在野	襄陽／在野	襄陽／在野	江陵／曹操	－－
張布	73	52	40	54	未登場	未登場	未登場	未登場	未登場	未登場
張休	31	70	79	75	未登場	未登場	未登場	未登場	未登場	未登場
張任	89	75	43	78	未登場	成都／劉焉	梓潼／劉璋	梓潼／劉璋	江州／劉璋	－－
張角	50	95	88	99	平原／張角	－－	－－	－－	－－	－－
張松	20	92	86	69	未登場	未登場	成都／劉璋	成都／劉璋	成都／劉璋	－－
張虎	69	53	43	60	未登場	未登場	未登場	未登場	未登場	壽春／曹操
張昭	14	94	98	84	未登場	未登場	廬江／在野	建業／孫權	予章／孫權	建業／孫權
張英	71	37	41	51	壽春／劉繇	壽春／劉繇	建業／劉繇	－－	－－	－－
張苞	88	42	40	45	未登場	未登場	未登場	未登場	江夏／劉備	梓潼／劉備
張郃	93	67	54	69	未登場	南皮／袁紹	平原／袁紹	濮陽／曹操	襄陽／曹操	天水／曹操
張飛	99	45	17	44	代縣／劉焉	平原／劉備	徐州／劉備	新野／劉備	江夏／劉備	梓潼／劉備
張悌	60	67	78	79	未登場	未登場	未登場	未登場	未登場	未登場
張梁	84	60	46	89	許昌／張角	－－	－－	－－	－－	－－
張紹	46	71	63	68	未登場	未登場	未登場	未登場	未登場	梓潼／劉備
張華	16	77	85	66	未登場	未登場	未登場	未登場	未登場	未登場
張象	57	21	49	37	未登場	未登場	未登場	未登場	未登場	未登場
張溫	15	61	63	69	未登場	未登場	未登場	未登場	吳　／在野	鄱陽／孫權
張節	32	44	61	70	未登場	未登場	未登場	未登場	未登場	未登場
張達	51	34	22	24	未登場	未登場	新野／在野	新野／劉備	江夏／劉備	梓潼／劉備
張衛	74	35	33	65	未登場	漢中／在野	漢中／張魯	漢中／張魯	漢中／張魯	－－
張魯	62	83	71	93	未登場	漢中／在野	漢中／張魯	漢中／張魯	漢中／張魯	譙　／曹操
張勳	67	61	41	61	宛　／在野	宛　／袁術	汝南／袁術	－－	－－	－－
張橫	72	29	21	25	未登場	未登場	天水／在野	西涼／馬騰	西涼／馬騰	－－
張燕	76	48	41	71	未登場	未登場	代縣／在野	汝南／曹操	新野／曹操	南皮／曹操
張遼	95	88	68	85	新野／丁原	洛陽／董卓	濮陽／呂布	陳留／曹操	江陵／曹操	壽春／曹操
張濟	70	63	66	72	西涼／董卓	洛陽／董卓	－－	－－	－－	－－
張翼	76	63	52	69	未登場	未登場	未登場	未登場	梓潼／在野	永安／劉備
張繡	75	69	58	79	西涼／董卓	洛陽／董卓	宛　／張繡	洛陽／曹操	－－	－－
張邈	61	37	19	71	陳留／在野	陳留／在野	陳留／在野	－－	－－	－－
張寶	82	72	42	91	陳留／張角	－－	－－	－－	－－	－－
張紘	13	89	95	85	未登場	未登場	廬江／在野	吳　／孫權	建業／孫權	－－
張嶷	76	70	76	77	未登場	未登場	未登場	未登場	未登場	漢中／劉備
張闓	69	19	15	21	許昌／張角	下邳／陶謙	壽春／在野	廬江／在野	廬江／在野	－－

劇情7 所在／君主	錐行	鉤行	箕形	鶴翼	魚鱗	偃月	鋒矢	衡軛	長蛇	方圓	雁行	水陣	取得能力	武將名
--	○	○									○		遠箭・無雙・火箭・內鬨・速攻・沈着	曹仁
--	○			○							○		內鬨・混亂・火箭・遠箭・回射・激勵	曹丕
--	○		○		○								混亂・收拾・遠箭・鼓舞・伏兵・亂射	曹休
未登場				○						○			收拾・滅火・鼓舞・沈着・速攻・強行	曹宇
--							○				○		遠箭・伏兵・鼓舞・火箭・滅火・亂射	曹性
--	○				○								混亂・速攻・鼓舞・火箭・伏兵・收拾	曹昂
未登場				○							○		鼓舞・火計・滅火・激勵・收拾・反計	曹芳
未登場				○						○			鼓舞・收拾・滅火・激勵・落石・反計	曹奐
--	○			○							○		火箭・火計・無雙・遠箭・奮發・回射	曹洪
--		○			○								混亂・收拾・激勵・火箭・水計・速攻	曹真
--	○	○											內鬨・火計・鼓舞・伏兵・收拾・滅火	曹純
未登場		○				○							火計・滅火・鼓舞・火箭・亂射・激勵	曹訓
--		○				○							混亂・收拾・伏兵・鼓舞・火計・滅火	曹豹
新野／曹叡		○				○							激勵・收拾・鼓舞・火計・滅火・佈陣	曹爽
--				○							○		內鬨・收拾・沈着・鼓舞・激勵・反計	曹植
--	○			○									內鬨・無雙・遠箭・火箭・混亂・激勵	曹彰
--					○						○		鼓舞・伏兵・火計・滅火・收拾・激勵	曹熊
未登場										○	○		混亂・鼓舞・收拾・火計・滅火・激勵	曹髦
--	○			○	○						○		速攻・沈着・伏兵・反計・強行・遠箭	曹操
洛陽／曹叡		○	○										火計・滅火・鼓舞・伏兵・速攻・強行	曹羲
洛陽／曹叡				○							○		收拾・滅火・火計・沈着・激勵・強行	曹叡
--	○						○						速攻・內鬨・強行・火計・滅火・鼓舞	梁興
--	○								○				火計・伏兵・鼓舞・奮發・火箭・落沙	淳于瓊
未登場			○			○							內鬨・混亂・收拾・強行・伏兵・速攻	牽弘
--						○				○			內鬨・收拾・火計・鼓舞・混亂・伏兵	笮融
汝南／在野	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	收拾・占卜・佈陣・祈雨・落石・水計	許子將
--		○	○										混亂・鼓舞・收拾・滅火・落石・激勵	許攸
成都／劉禪										○	○		混亂・鼓舞・收拾・占卜・激勵・反計	許靖
汝南／曹叡	○						○						無雙・奮發・強行・伏兵・火計・速攻	許褚
未登場	○					○							內鬨・混亂・鼓舞・伏兵・速攻・無雙	許儀
--					○						○		內鬨・混亂・收拾・滅火・伏兵・佈陣	逢紀
永安／劉禪									○	○			滅火・火計・收拾・混亂・沈着・激勵	郭攸之
弘農／曹叡				○							○		內鬨・收拾・混亂・佈陣・速攻・火計	郭奕
天水／曹叡							○	○		○			伏兵・火計・滅火・火箭・激勵・沈着	郭淮
--	○			○						○	○		內鬨・反計・沈着・混亂・速攻・火計	郭嘉
--		○								○			內鬨・混亂・火計・滅火・佈陣・祈雨	郭圖
--	○				○								混亂・火計・伏兵・火箭・亂射・鼓舞	郭汜
--							○			○			伏兵・收拾・滅火・奮發・火箭・鼓舞	陳式
--							○					○	伏兵・水計・火箭・無雙・速攻・強行	陳武



武將名	武力	智力	政治	魅力	劇情1 所在／君主	劇情2 所在／君主	劇情3 所在／君主	劇情4 所在／君主	劇情5 所在／君主	劇情6 所在／君主
曹仁	85	68	60	71	未登場	陳留／曹操	洛陽／曹操	下邳／曹操	宛　／曹操	襄陽／曹操
曹丕	75	72	77	85	未登場	未登場	未登場	未登場	許昌／曹操	許昌／曹操
曹休	74	65	54	73	未登場	未登場	未登場	未登場	北平／曹操	長安／曹操
曹宇	71	64	71	74	未登場	未登場	未登場	未登場	未登場	未登場
曹性	67	46	42	46	未登場	未登場	濮陽／呂布	－－	－－	－－
曹昂	67	52	43	74	未登場	未登場	洛陽／曹操	－－	－－	－－
曹芳	53	37	55	58	未登場	未登場	未登場	未登場	未登場	未登場
曹奐	17	44	46	64	未登場	未登場	未登場	未登場	未登場	未登場
曹洪	79	45	63	71	未登場	陳留／曹操	洛陽／曹操	濮陽／曹操	濮陽／曹操	徐州／曹操
曹眞	79	68	55	74	未登場	未登場	未登場	未登場	弘農／曹操	汝南／曹操
曹純	63	63	44	61	未登場	陳留／曹操	洛陽／曹操	許昌／曹操	南皮／曹操	－－
曹訓	64	46	52	67	未登場	未登場	未登場	未登場	未登場	未登場
曹豹	69	12	17	16	徐州／在野	徐州／在野	徐州／劉備	－－	－－	－－
曹爽	64	42	54	67	未登場	未登場	未登場	未登場	未登場	未登場
曹植	10	91	80	84	未登場	未登場	未登場	未登場	許昌／曹操	弘農／曹操
曹彰	92	41	24	79	未登場	未登場	未登場	未登場	許昌／曹操	許昌／曹操
曹熊	44	39	62	70	未登場	未登場	未登場	未登場	未登場	鄴　／曹操
曹髦	61	34	30	57	未登場	未登場	未登場	未登場	未登場	未登場
曹操	87	96	97	98	洛陽／何進	陳留／曹操	洛陽／曹操	許昌／曹操	襄陽／曹操	鄴　／曹操
曹羲	67	38	44	59	未登場	未登場	未登場	未登場	未登場	未登場
曹叡	56	81	74	80	未登場	未登場	未登場	未登場	未登場	未登場
梁興	71	19	22	67	未登場	西涼／馬騰	西涼／馬騰	西涼／馬騰	西涼／馬騰	－－
淳于瓊	72	58	45	69	長安／何進	平原／在野	南皮／袁紹	－－	－－	－－
牽弘	66	50	52	65	未登場	未登場	未登場	未登場	未登場	未登場
笮融	60	24	61	48	未登場	未登場	建業／劉繇	－－	－－	－－
許子將	19	94	77	79	汝南／在野	汝南／在野	汝南／在野	汝南／在野	汝南／在野	汝南／在野
許攸	42	66	78	47	南皮／在野	南皮／在野	南皮／袁紹	濮陽／曹操	－－	－－
許靖	21	74	78	69	未登場	長安／董卓	長安／在野	長安／在野	梓潼／劉璋	梓潼／劉備
許褚	98	18	21	68	未登場	未登場	洛陽／曹操	許昌／曹操	襄陽／曹操	襄陽／曹操
許儀	70	41	28	47	未登場	未登場	未登場	未登場	未登場	未登場
逢紀	60	85	61	61	南皮／在野	南皮／袁紹	南皮／袁紹	鄴　／袁紹	－－	－－
郭攸之	31	73	80	65	未登場	未登場	未登場	梓潼／在野	梓潼／在野	永安／劉備
郭奕	30	79	82	41	未登場	未登場	未登場	未登場	未登場	長安／曹操
郭淮	79	72	65	66	未登場	未登場	未登場	未登場	安定／在野	天水／曹操
郭嘉	32	98	91	92	未登場	未登場	洛陽／曹操	濮陽／曹操	－－	－－
郭圖	32	80	72	43	南皮／在野	南皮／袁紹	平原／袁紹	北海／袁紹	－－	－－
郭汜	65	37	21	45	西涼／董卓	洛陽／董卓	弘農／李傕	－－	－－	－－
陳式	67	48	39	25	未登場	未登場	未登場	未登場	成都／在野	漢中／劉備
陳武	78	60	37	42	未登場	建業／劉繇	建業／劉繇	壽春／在野	予章／孫權	－－

劇情7 所在／君主	錐行	鉤行	箕形	鶴翼	魚鱗	偃月	鋒矢	衡軛	長蛇	方圓	雁行	水陣	取得能力	武將名
－－		○		○						○			鼓舞・火計・收拾・落石・落沙・反計	陳宮
下邳／曹叡	○			○	○								伏兵・內鬨・無雙・奮發・收拾・遠箭	陳泰
－－		○	○										火計・滅火・鼓舞・收拾・反計・落沙	陳珪
－－		○				○							收拾・火計・滅火・鼓舞・激勵・佈陣	陳琳
－－		○	○								○		收拾・沈著・火計・滅火・內鬨・伏兵	陳登
許昌／曹叡				○	○								收拾・火計・鼓舞・沈著・混亂・激勵	陳群
未登場							○			○			鼓舞・收拾・內鬨・混亂・滅火・占卜	陳壽
漢中／劉禪				○		○							鼓舞・內鬨・火計・滅火・強行・速攻	陳震
－－			○					○					內鬨・火計・鼓舞・奮發・伏兵・亂射	陳横
北海／曹叡					○			○					鼓舞・激勵・收拾・火計・滅火・混亂	陳矯
未登場				○								○	鼓舞・火計・滅火・伏兵・水計・奮發	陳表
未登場	○			○					○			○	水神・沈著・反計・火計・水計・火箭	陸抗
予章／孫權				○								○	鼓舞・水計・火計・滅火・收拾・激勵	陸凱
建業／孫權	○			○					○			○	水神・沈著・反計・火箭・水計・回射	陸遜
江陵／孫權				○								○	鼓舞・火計・滅火・收拾・激勵・水計	陸績
未登場							○					○	內鬨・混亂・火計・鼓舞・水計・火箭	陶濬
－－		○			○								收拾・火計・內鬨・混亂・滅火・激勵	陶謙
－－							○	○					伏兵・混亂・火計・遠箭・內鬨・鼓舞	傅士仁
－－		○				○							伏兵・火箭・無雙・奮發・落石・強行	傅彤
－－			○	○									收拾・滅火・火計・占卜・鼓舞・激勵	傅巽
晉陽／曹叡				○						○			鼓舞・收拾・混亂・滅火・激勵・遠箭	傅幹
江陵／孫權						○						○	內鬨・混亂・伏兵・水計・速攻・激勵	傅嬰
未登場		○				○							內鬨・火計・無雙・遠箭・伏兵・奮發	傅僉
－－			○							○			滅火・火計・鼓舞・內鬨・混亂・激勵	喬玄
－－	○			○									內鬨・火計・鼓舞・混亂・伏兵・火箭	喬瑁
濮陽／曹叡				○						○			內鬨・混亂・火計・收拾・伏兵・滅火	程武
鄱陽／孫權									○			○	收拾・滅火・火計・內鬨・水計・鼓舞	程秉
－－				○					○	○			伏兵・混亂・收拾・沈著・激勵・落沙	程昱
－－		○				○						○	奮發・內鬨・水計・水神・沈著・佈陣	程普
－－							○	○					內鬨・混亂・速攻・火箭・強行・火計	程遠志
－－	○	○										○	速攻・火計・強行・鼓舞・混亂・奮發	程銀
陳留／在野	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	占卜・激勵・祈雨・反計・仙術・幻術	紫虛上人
－－	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	治療・收拾・仙術・鼓舞・占卜・激勵	華佗
－－	○						○						火箭・火計・伏兵・無雙・亂射・遠箭	華雄
－－				○					○				混亂・內鬨・火計・反計・鼓舞・落石	華歆
未登場										○		○	內鬨・火計・收拾・激勵・反計・水計	華覈
永安／劉禪				○						○			鼓舞・火計・混亂・滅火・收拾・內鬨	費詩
成都／劉禪				○	○				○				佈陣・火計・收拾・混亂・落石・沈著	費禕



武將名	武力	智力	政治	魅力	劇情1 所在／君主	劇情2 所在／君主	劇情3 所在／君主	劇情4 所在／君主	劇情5 所在／君主	劇情6 所在／君主
陳宮	61	90	81	69	許昌／在野	譙 ／在野	濮陽／呂布	－－	－－	－－
陳泰	83	78	63	69	未登場	未登場	未登場	未登場	未登場	未登場
陳珪	11	71	79	80	徐州／陶謙	徐州／陶謙	徐州／劉備	下邳／曹操	下邳／在野	－－
陳琳	19	84	71	56	弘農／何進	南皮／袁紹	南皮／袁紹	平原／袁紹	北海／曹操	－－
陳登	40	71	70	73	未登場	徐州／陶謙	徐州／劉備	下邳／曹操	下邳／在野	－－
陳群	35	93	98	80	未登場	未登場	徐州／劉備	許昌／在野	江陵／曹操	洛陽／曹操
陳壽	31	88	79	60	未登場	未登場	未登場	未登場	未登場	未登場
陳震	57	60	71	54	未登場	南皮／袁紹	南皮／袁紹	平原／袁紹	襄陽／在野	漢中／劉備
陳横	64	48	31	52	建業／在野	建業／劉繇	建業／劉繇	－－	－－	－－
陳矯	21	68	74	70	未登場	濮陽／在野	洛陽／曹操	弘農／曹操	江陵／曹操	宛 ／曹操
陳蘭	71	56	41	53	未登場	未登場	未登場	未登場	未登場	未登場
陸抗	78	94	84	87	未登場	未登場	未登場	未登場	未登場	未登場
陸凱	25	71	92	78	未登場	未登場	未登場	未登場	未登場	長沙／孫權
陸遜	79	97	87	94	未登場	未登場	未登場	未登場	會稽／孫權	江夏／孫權
陸績	22	76	67	69	未登場	未登場	吳 ／在野	鄱陽／孫權	建業／孫權	長沙／孫權
陶濬	62	40	34	44	未登場	未登場	未登場	未登場	未登場	未登場
陶謙	31	60	65	75	徐州／陶謙	徐州／陶謙	－－	－－	－－	－－
十二畫（[illegible]）										
傅士仁	60	48	31	14	武陵／在野	武陵／在野	武陵／在野	武陵／在野	江陵／在野	武陵／劉備
傅彤	72	67	56	69	未登場	未登場	成都／在野	成都／在野	成都／在野	成都／劉備
傅巽	33	69	79	67	江夏／在野	江夏／在野	襄陽／劉表	武陵／劉表	代縣／曹操	壽春／曹操
傅幹	34	74	71	69	未登場	晉陽／在野	廬江／在野	陳留／曹操	襄平／曹操	南皮／曹操
傅嬰	68	60	41	62	未登場	未登場	長沙／在野	長沙／在野	吳 ／孫權	吳 ／孫權
傅僉	82	47	36	46	未登場	未登場	未登場	未登場	未登場	未登場
喬玄	30	52	70	77	濮陽／喬玄	濮陽／喬瑁	濮陽／在野	建業／孫權	建業／孫權	－－
喬瑁	63	58	40	39	濮陽／喬玄	濮陽／喬瑁	－－	－－	－－	－－
程武	25	73	66	53	未登場	未登場	未登場	未登場	未登場	新野／曹操
程秉	21	67	64	75	未登場	未登場	汝南／在野	汝南／在野	建業／孫權	廬陵／孫權
程昱	45	93	86	75	鄴 ／在野	[illegible] ／在野	洛陽／曹操	徐州／曹操	襄陽／曹操	新野／曹操
程普	80	80	73	85	下邳／孫堅	長沙／孫堅	廬江／孫策	建業／孫權	予章／孫權	予章／孫權
程遠志	78	41	16	43	南皮／張角	－－	－－	－－	－－	－－
程銀	70	31	31	39	未登場	西涼／馬騰	西涼／馬騰	西涼／馬騰	西涼／馬騰	－－
紫虛上人	8	97	22	92	陳留／在野	陳留／在野	陳留／在野	陳留／在野	陳留／在野	陳留／在野
華佗	17	96	73	79	譙 ／在野	吳 ／在野	吳 ／在野	許昌／在野	許昌／在野	許昌／在野
華雄	90	29	26	41	西涼／董卓	弘農／董卓	－－	－－	－－	－－
華歆	35	80	85	30	長安／在野	長安／董卓	廬江／孫策	長安／曹操	鄴 ／曹操	鄴 ／曹操
華覈	24	78	60	71	未登場	未登場	未登場	未登場	未登場	未登場
費詩	25	57	67	59	未登場	未登場	成都／劉璋	成都／劉璋	永安／劉璋	永安／劉備
費禕	55	77	96	81	未登場	未登場	未登場	未登場	未登場	成都／劉備

武將名	取得能力	水陣	雁行	方圓	長蛇	衡軛	鋒矢	偃月	魚鱗	鶴翼	箕形	鉤行	錐行	劇情7 所在／君主
越吉	伏兵・火計・鼓舞・無雙・奮發・強行						○	○						－－
軻比能	混亂・無雙・火計・鼓舞・伏兵・奮發				○		○							－－
雅丹	火計・混亂・滅火・收拾・火箭・祈雨					○	○							
馮習	伏兵・混亂・奮發・無雙・鼓舞・火箭						○	○						－－
黃忠	遠箭・無雙・火箭・騎射・回射・亂射		○							○		○		－－
黃祖	亂射・火箭・混亂・落石・激勵・水神		○	○										－－
黃皓	混亂・落石・火計・滅火・祈雨・占卜										○	○		未登場
黃蓋	奮發・火箭・水計・遠箭・水神・佈陣	○	○							○				－－
黃權	內鬨・混亂・收拾・伏兵・落石・激勵	○				○								上庸／高幹
楊松	混亂・火計・鼓舞・滅火・佈陣・收拾			○		○								－－
楊秋	遠攻・火計・強行・滅火・無雙・鼓舞				○								○	新野／曹叡
楊修	內鬨・反計・沈著・混亂・火計・激勵			○								○		－－
楊祚	內鬨・火計・混亂・伏兵・收拾・鼓舞								○				○	襄平／曹叡
楊彪	滅火・收拾・鼓舞・火計・激勵・混亂			○								○		－－
楊儀	混亂・收拾・火計・滅火・鼓舞・激勵			○		○								漢中／劉禪
楊鋒	伏兵・火計・滅火・內鬨・收拾・亂射						○	○						雲南／劉禪
楊濟	內鬨・火計・滅火・鼓舞・落石・奮發	○						○						未登場
楊懷	遠箭・亂射・混亂・收拾・滅火・鼓舞				○					○				－－

兵法家列傳④

吳起

「吳[illegible]」是一[illegible]「孫子」[illegible]稱的兵法書，此在「韓非子」一書中所提及[illegible]戶[illegible]藏[illegible]之書」一語就可見一斑。但是它的內容卻不像「孫子」那般地廣為人所週知，探其原因，大概是兩本書的性質差異太大了。「孫子」可以說是一本著重在兵法之精神的思想書，而「吳子」卻是它的作者吳起，基於他本身的實際經驗，並把其內容實踐出來的實務書。因此一般人無法在閱讀「孫子」的過程中，[illegible]個人，但是從吳起的書中，卻可以很明顯地看到吳起的身影。

至於吳起所活躍的年代，恰好是戰國初期，孫武與孫臏這二人之間的年代。「史記」上對吳起這個人的描述是「[illegible]殘[illegible]（[illegible]）」，並形容，[illegible]

武將名	武力	智力	政治	魅力	劇情1 所在／君主	劇情2 所在／君主	劇情3 所在／君主	劇情4 所在／君主	劇情5 所在／君主	劇情6 所在／君主
越吉	80	15	13	33	未登場	未登場	未登場	未登場	未登場	西涼／徹里吉
軻比能	84	38	22	35	未登場	未登場	未登場	未登場	未登場	西涼／徹里吉
雅丹	79	60	54	18	未登場	未登場	未登場	未登場	未登場	西涼／徹里吉
馮習	70	40	21	61	未登場	未登場	未登場	未登場	未登場	漢中／劉備
黃忠	97	66	68	86	長沙／在野	長沙／在野	長沙／在野	長沙／劉表	長沙／韓玄	成都／劉備
黃祖	70	32	57	37	江夏／在野	江夏／劉表	江夏／劉表	江夏／劉表	－－	－－
黃皓	9	49	74	13	未登場	未登場	未登場	未登場	未登場	未登場
黃蓋	88	67	75	80	下邳／孫堅	長沙／孫堅	廬江／孫策	建業／孫權	廬江／孫權	－－
黃權	46	82	70	66	未登場	成都／在野	成都／劉璋	成都／劉璋	成都／劉璋	成都／劉備
楊松	37	39	57	24	未登場	漢中／在野	漢中／張魯	漢中／張魯	漢中／張魯	－－
楊秋	71	16	19	31	未登場	未登場	西涼／在野	西涼／馬騰	西涼／馬騰	陳留／曹操
楊修	25	92	84	48	未登場	未登場	未登場	下邳／曹操	鄴　／曹操	－－
楊祚	64	49	30	38	未登場	未登場	未登場	未登場	未登場	北平／曹操
楊彪	41	75	74	83	弘農／何進	洛陽／董卓	弘農／李傕	－－	－－	－－
楊儀	60	71	79	46	未登場	未登場	未登場	未登場	下弁／在野	梓潼／劉備
楊鋒	70	34	31	34	未登場	未登場	未登場	未登場	雲南／孟獲	雲南／孟獲
楊濟	59	61	43	59	未登場	未登場	未登場	未登場	未登場	未登場
楊懷	76	43	33	50	未登場	梓潼／劉焉	梓潼／劉璋	梓潼／劉璋	梓潼／劉璋	－－

[illegible]

劇情7 所在/君主	錐行	鉤行	箕形	鶴翼	魚鱗	偃月	鋒矢	衡軛	長蛇	方圓	雁行	水陣	取得能力	武將名
下弁/劉禪								○		○			鼓舞・混亂・收拾・滅火・落石・沈著	董允
--	○						○		○				混亂・火計・速攻・亂射・無雙・騎射	董卓
成都/劉禪				○							○		收拾・火計・混亂・內鬨・激勵・伏兵	董和
--	○										○		內鬨・滅火・伏兵・火箭・強行・遠箭	董承
弘農/曹叡										○	○		內鬨・混亂・收拾・滅火・鼓舞・佈陣	董昭
--	○						○						混亂・火計・伏兵・火箭・奮發・激勵	董荼那
梓潼/劉禪									○	○			鼓舞・收拾・火計・滅火・火箭・落石	董厥
--			○			○							收拾・火計・滅火・速攻・鼓舞・奮發	董衡
--					○							○	伏兵・收拾・無雙・火計・水計・鼓舞	董襲
--	○								○				混亂・火計・速攻・鼓舞・伏兵・強行	董旻
長沙/孫權					○	○							鼓舞・激勵・火計・滅火・混亂・收拾	虞翻
新野/曹叡									○		○		收拾・火計・混亂・落石・反計・祈雨	賈充
--	○			○									伏兵・內鬨・火計・收拾・佈陣・反計	賈逵
襄平/曹叡		○			○								內鬨・混亂・火計・滅火・收拾・激勵	賈範
--				○					○	○	○		反計・內鬨・混亂・火計・落石・落沙	賈詡
--		○	○										收拾・混亂・火計・鼓舞・伏兵・激勵	鄒靖
--			○						○				伏兵・火計・滅火・混亂・內鬨・收拾	雍闓
--	○						○						速攻・火計・火箭・混亂・收拾・滅火	雷銅
--							○		○				伏兵・混亂・內鬨・火計・滅火・收拾	雷薄
漢中/劉禪			○						○				火計・滅火・伏兵・遠箭・速攻・強行	廖化
--								○	○	○			強行・速攻・亂射・奮發・落石・落沙	徹里吉
濮陽/曹叡						○			○			○	混亂・收拾・水計・鼓舞・佈陣・激勵	滿寵
--			○						○				無雙・火計・內鬨・鼓舞・火箭・奮發	管亥
平原/在野	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	占卜・佈陣・收拾・祈雨・仙術・反計	管輅
譙 /曹叡	○								○				速攻・強行・火計・奮發・火箭・亂射	臧霸
--							○		○				伏兵・火計・混亂・奮發・無雙・回射	裴元紹
未登場			○					○					內鬨・混亂・火計・滅火・收拾・落石	裴秀
--			○					○					混亂・火計・收拾・滅火・伏兵・亂射	趙弘
永安/劉禪						○				○			伏兵・火箭・鼓舞・收拾・滅火・速攻	趙統
--		○		○									收拾・滅火・混亂・火計・激勵・強行	趙累
--	○			○		○				○			無雙・沈著・速攻・遠箭・回射・騎射	趙雲
永安/劉禪				○						○			伏兵・速攻・鼓舞・收拾・滅火・火箭	趙廣
--					○			○					內鬨・收拾・火計・滅火・鼓舞・混亂	趙範
--			○		○								收拾・混亂・伏兵・激勵・沈著・遠箭	蒯良
--			○		○								收拾・混亂・內鬨・激勵・沈著・反計	蒯越
江州/劉禪										○	○		鼓舞・混亂・收拾・火計・滅火・反計	劉巴
成都/劉禪								○		○			收拾・滅火・內鬨・鼓舞・激勵・反計	劉永

武將名	武力	智力	政治	魅力	劇情1 所在／君主	劇情2 所在／君主	劇情3 所在／君主	劇情4 所在／君主	劇情5 所在／君主	劇情6 所在／君主
董允	19	84	90	70	未登場	未登場	梓潼／在野	成都／在野	成都／在野	漢中／劉備
董卓	95	52	37	69	西涼／董卓	洛陽／董卓	－－	－－	－－	－－
董和	60	66	70	51	未登場	成都／劉焉	成都／劉璋	永安／劉璋	永安／劉璋	成都／劉備
董承	74	61	54	80	長安／何進	長安／董卓	長安／李傕	－－	－－	－－
董昭	49	62	75	59	未登場	未登場	南皮／袁紹	許昌／曹操	許昌／曹操	北海／曹操
董荼那	73	32	20	26	未登場	未登場	未登場	未登場	雲南／孟獲	雲南／孟獲
董厥	60	71	70	64	未登場	未登場	未登場	未登場	未登場	未登場
董衡	70	41	36	70	未登場	未登場	許昌／在野	弘農／曹操	北海／曹操	鄴　／曹操
董襲	70	38	29	50	未登場	建業／在野	吳　／在野	會稽／孫權	吳　／孫權	－－
董旻	54	47	29	43	西涼／董卓	洛陽／董卓	－－	－－	－－	－－
虞翻	40	78	81	74	會稽／在野	會稽／王朗	會稽／王朗	建業／孫權	建業／孫權	廬江／孫權
賈充	24	90	90	51	未登場	未登場	未登場	未登場	未登場	未登場
賈逵	47	74	71	67	未登場	未登場	洛陽／在野	長安／曹操	弘農／曹操	濮陽／曹操
賈範	48	74	55	77	未登場	未登場	未登場	未登場	未登場	北平／曹操
賈詡	42	97	89	68	天水／在野	長安／董卓	宛　／張繡	洛陽／曹操	平原／曹操	許昌／曹操
鄒靖	67	66	47	68	代縣／劉焉	成都／劉焉	成都／劉璋	成都／劉璋	成都／劉璋	－－
雍闓	73	51	30	49	未登場	未登場	江州／在野	江州／在野	江州／在野	江州／劉備
雷銅	82	46	31	52	未登場	成都／劉焉	梓潼／劉璋	成都／劉璋	江州／劉璋	－－
雷薄	65	38	26	15	宛　／在野	宛　／袁術	汝南／袁術	宛　／在野	宛　／在野	－－
十四劃（廖・徹・滿・管・臧・裴・趙・蒯）										
廖化	69	66	50	68	平原／張角	濮陽／在野	濮陽／在野	新野／在野	江夏／劉備	江陵／劉備
徹里吉	81	49	29	53	未登場	未登場	未登場	未登場	未登場	西涼／徹里吉
滿寵	57	82	72	86	未登場	未登場	洛陽／曹操	許昌／曹操	宛　／曹操	襄陽／曹操
管亥	93	41	23	47	汝南／張角	北海／在野	－－	－－	－－	－－
管輅	14	95	70	73	平原／在野	平原／在野	平原／在野	平原／在野	平原／在野	平原／在野
臧霸	79	44	28	72	未登場	未登場	濮陽／呂布	譙　／曹操	襄陽／曹操	北海／曹操
裴元紹	76	37	32	37	平原／張角	濮陽／在野	濮陽／在野	－－	－－	－－
裴秀	69	65	66	68	未登場	未登場	未登場	未登場	未登場	未登場
趙弘	71	42	16	29	宛　／張角	－－	－－	－－	－－	－－
趙統	72	56	44	65	未登場	未登場	未登場	未登場	未登場	未登場
趙累	36	60	68	78	未登場	下邳／在野	上庸／在野	上庸／在野	上庸／在野	－－
趙雲	98	88	80	95	未登場	未登場	北平／公孫瓚	新野／劉備	江夏／劉備	成都／劉備
趙廣	74	55	43	66	未登場	未登場	未登場	未登場	未登場	未登場
趙範	38	63	58	45	桂陽／在野	桂陽／在野	桂陽／在野	桂陽／在野	桂陽／趙範	桂陽／孫權
蒯良	27	86	87	72	襄陽／在野	襄陽／劉表	襄陽／劉表	長沙／劉表	襄陽／曹操	襄陽／曹操
蒯越	29	87	82	70	洛陽／何進	襄陽／劉表	江陵／劉表	襄陽／劉表	新野／曹操	－－
十五劃（劉・[illegible]・樊・[illegible]・[illegible]・[illegible]・蔣・[illegible]・諸・[illegible]・[illegible]）										
劉巴	45	70	67	61	未登場	未登場	江州／劉璋	江州／劉璋	江州／劉璋	武陵／劉備
劉永	20	65	69	72	未登場	未登場	未登場	未登場	未登場	未登場

劇情7 所在／君主	錐行	鉤行	箕形	鶴翼	魚鱗	偃月	鋒矢	衡軛	長蛇	方圓	雁行	水陣	取得能力	武將名
ーー	○	○											混亂・火計・滅火・伏兵・遠攻・收拾	劉岱
ーー			○	○									收拾・火計・滅火・鼓舞・水計・激勵	劉表
ーー		○								○			內鬨・混亂・伏兵・火計・火箭・鼓舞	劉封
ーー		○									○		收拾・滅火・火計・混亂・鼓舞・激勵	劉度
ーー		○		○									鼓舞・火計・伏兵・內鬨・滅火・收拾	劉焉
成都／劉禪					○					○			鼓舞・滅火・收拾・火計・激勵・沈着	劉理
ーー				○	○					○			反計・火計・伏兵・落石・沈着・激勵	劉備
成都／劉禪		○		○									內鬨・混亂・火計・伏兵・鼓舞・激勵	劉循
ーー			○									○	收拾・滅火・火計・鼓舞・水計・沈着	劉琦
ーー							○	○					內鬨・伏兵・收拾・滅火・火箭・奮發	劉辟
ーー		○								○			鼓舞・激勵・火計・滅火・混亂・收拾	劉璋
零陵／孫權			○	○									伏兵・火計・混亂・收拾・滅火・亂射	劉賢
ーー					○					○			伏兵・火計・滅火・鼓舞・收拾・混亂	劉曄
未登場							○			○			收拾・滅火・火計・激勵・奮發・鼓舞	劉諶
成都／劉禪								○		○			鼓舞・混亂・激勵・收拾・祈雨・反計	劉禪
ーー			○							○			鼓舞・收拾・火計・落石・激勵・滅火	劉琮
ーー				○	○								鼓舞・火計・混亂・內鬨・收拾・滅火	劉繇
ーー			○		○						○		伏兵・收拾・混亂・滅火・佈陣・激勵	審配
梓潼／劉禪		○								○			鼓舞・滅火・火計・收拾・激勵・混亂	樊建
ーー	○						○						內鬨・混亂・收拾・伏兵・奮發・火箭	樊稠
ーー		○										○	遠箭・內鬨・火箭・落石・亂射・回射	樂進
宛／曹叡		○	○										內鬨・火計・遠箭・鼓舞・火箭・滅火	樂綝
ーー						○	○						伏兵・火計・火箭・滅火・遠箭・遠攻	潘鳳
ーー					○							○	遠攻・火計・水計・滅火・混亂・亂射	潘璋
ーー		○								○			鼓舞・收拾・滅火・內鬨・激勵・伏兵	潘濬
會稽／孫權									○			○	收拾・滅火・激勵・遠攻・火計・水計	滕胤
ーー							○					○	收拾・火計・火箭・鼓舞・水計・亂射	蔣欽
未登場			○		○								伏兵・火計・混亂・滅火・收拾・遠箭	蔣舒
ーー		○			○								收拾・混亂・鼓舞・滅火・佈陣・反計	蔣幹
ーー	○								○				鼓舞・收拾・伏兵・火箭・激勵・滅火	蔣義渠
許昌／曹叡						○				○			內鬨・混亂・火計・沈着・收拾・滅火	蔣濟
成都／劉禪				○	○						○		收拾・滅火・反計・激勵・落石・落沙	蔣琬
ーー			○						○				混亂・火計・滅火・鼓舞・水計・強行	蔡中
ーー			○						○				混亂・收拾・滅火・鼓舞・水計・激勵	蔡和
ーー				○						○			鼓舞・滅火・反計・沈着・激勵・收拾	蔡瑁
ーー	○											○	伏兵・水計・火計・沈着・水神・落沙	蔡瓚
建寧／劉禪		○			○								收拾・滅火・鼓舞・火計・激勵・沈着	諸葛均
未登場					○		○						火計・鼓舞・伏兵・遠箭・無雙・奮發	諸葛尚
ーー				○	○						○	○	反計・沈着・火計・落石・占卜・天變	諸葛亮



武將名	武力	智力	政治	魅力	劇情1 所在／君主	劇情2 所在／君主	劇情3 所在／君主	劇情4 所在／君主	劇情5 所在／君主	劇情6 所在／君主
劉岱	65	41	15	33	濮陽／在野	濮陽／在野	濮陽／呂布	濮陽／曹操	濮陽／曹操	汝南／曹操
劉表	61	71	74	83	洛陽／何進	襄陽／劉表	襄陽／劉表	襄陽／劉表	－－	－－
劉封	70	61	38	70	未登場	未登場	未登場	未登場	江夏／劉備	上庸／劉備
劉度	50	45	52	70	零陵／在野	零陵／在野	零陵／在野	零陵／在野	零陵／劉度	－－
劉焉	36	75	82	86	代縣／劉焉	成都／劉焉	－－	－－	－－	－－
劉理	21	63	67	71	未登場	未登場	未登場	未登場	未登場	未登場
劉備	79	77	80	99	代縣／劉焉	平原／劉備	下邳／劉備	新野／劉備	江夏／劉備	成都／劉備
劉循	65	52	47	70	未登場	未登場	未登場	未登場	成都／劉璋	武陵／劉備
劉琦	7	75	64	75	未登場	未登場	未登場	襄陽／劉表	江夏／劉備	－－
劉辟	72	27	27	41	汝南／張角	汝南／在野	汝南／在野	－－	－－	－－
劉璋	33	60	43	85	代縣／劉焉	成都／劉焉	成都／劉璋	成都／劉璋	成都／劉璋	武陵／劉備
劉賢	58	55	64	71	未登場	零陵／在野	零陵／在野	零陵／在野	零陵／劉度	廬陵／孫權
劉曄	30	84	77	81	未登場	濮陽／在野	洛陽／曹操	濮陽／曹操	北平／曹操	陳留／曹操
劉磐	68	50	67	81	未登場	未登場	未登場	未登場	未登場	未登場
劉禪	7	30	32	78	未登場	未登場	未登場	未登場	未登場	未登場
劉琮	30	60	61	78	未登場	未登場	未登場	襄陽／劉表	襄陽／曹操	－－
劉繇	20	40	56	69	壽春／劉繇	壽春／劉繇	建業／劉繇	壽春／在野	壽春／在野	－－
審配	73	69	87	75	南皮／在野	南皮／袁紹	鄴　／袁紹	北平／袁紹	－－	－－
樊建	29	68	65	68	未登場	未登場	未登場	未登場	未登場	未登場
樊稠	81	26	11	35	西涼／董卓	洛陽／董卓	－－	－－	－－	－－
樂進	80	54	40	78	陳留／在野	陳留／曹操	洛陽／曹操	長安／曹操	陳留／曹操	－－
樂綝	60	44	30	37	未登場	未登場	未登場	未登場	未登場	未登場
潘鳳	75	19	25	25	鄴　／韓馥	鄴　／韓馥	－－	－－	－－	－－
潘璋	79	40	23	50	未登場	未登場	陳留／在野	廬江／孫權	鄱陽／孫權	予章／孫權
潘濬	12	67	73	40	未登場	未登場	未登場	武陵／在野	武陵／在野	武陵／劉備
滕胤	21	67	76	63	未登場	未登場	未登場	未登場	未登場	未登場
蔣欽	78	70	40	66	未登場	予章／在野	壽春／在野	吳　／孫權	吳　／孫權	予章／孫權
蔣舒	58	41	36	15	未登場	未登場	未登場	未登場	未登場	未登場
蔣幹	13	67	39	39	未登場	未登場	予章／在野	[illegible]　／曹操	襄陽／曹操	－－
蔣義渠	71	39	42	58	平原／在野	平原／在野	南皮／在野	譙　／袁紹	北平／在野	北平／在野
蔣濟	30	86	71	50	未登場	未登場	未登場	未登場	許昌／曹操	壽春／曹操
蔣琬	54	91	94	84	未登場	未登場	零陵／在野	零陵／在野	永安／在野	梓潼／劉備
蔡中	49	36	41	33	未登場	未登場	未登場	江陵／劉表	江陵／曹操	－－
蔡和	51	39	35	34	未登場	未登場	江夏／在野	江陵／劉表	江陵／曹操	－－
蔡邕	23	82	87	79	洛陽／何進	洛陽／董卓	－－	－－	－－	－－
蔡瑁	80	72	79	61	江陵／在野	江陵／劉表	江夏／劉表	江陵／劉表	江陵／曹操	－－
諸葛均	43	77	60	71	未登場	未登場	未登場	未登場	江夏／在野	成都／劉備
諸葛尚	77	61	25	71	未登場	未登場	未登場	未登場	未登場	未登場
諸葛亮	60	100	96	97	未登場	未登場	未登場	未登場	江夏／劉備	成都／劉備

劇情7 所在／君主	錐行	鉤行	箕形	鶴翼	魚鱗	偃月	鋒矢	衡軛	長蛇	方圓	雁行	水陣	取得能力	武將名
江夏／孫權					○	○						○	鼓舞・水計・祈雨・滅火・占卜・激勵	諸葛恪
壽春／孫權					○							○	收拾・火計・水計・伏兵・沈着・鼓舞	諸葛瑾
下邳／曹叡	○			○	○								混亂・火計・火箭・遠箭・奮發・回射.	諸葛誕
未登場					○						○		火計・鼓舞・伏兵・鼓舞・激勵・火箭	諸葛瞻
未登場					○							○	混亂・火計・伏兵・遠箭・沈着・鼓舞	諸葛靚
--			○					○					伏兵・火計・火箭・遠箭・鼓舞・速攻	鞏志
--			○		○							○	伏兵・沈着・水計・內鬨・混亂・反計	魯肅
長安／曹叡	○							○	○	○			速攻・沈着・火箭・回射・混亂・激勵	鄧艾
未登場		○							○				鼓舞・混亂・火計・火箭・奮發・回射	鄧忠
梓潼／劉禪			○						○				鼓舞・沈着・收拾・滅火・火箭・強行	鄧芝
--								○	○				混亂・火計・伏兵・火箭・鼓舞・奮發	鄧茂
--		○							○				混亂・收拾・伏兵・速攻・強行・遠箭	鄧賢
--	○								○		○		速攻・內鬨・混亂・火計・伏兵・落石	盧植
未登場								○	○				內鬨・火計・伏兵・鼓舞・滅火・落石	閻宇
--						○		○		○			火箭・奮發・亂射・速攻・火計・混亂	閻圃
永安／劉禪							○	○					伏兵・火計・混亂・奮發・鼓舞・遠箭	霍弋
--							○	○					伏兵・火計・混亂・火箭・沈着・遠箭	霍峻
--									○			○	鼓舞・收拾・滅火・火計・激勵・強行	駱統
--						○					○		奮發・火箭・亂射・鼓舞・滅火・收拾	鮑隆
未登場										○		○	收拾・火計・水計・伏兵・佈陣・滅火	濮陽興
--					○			○					混亂・火計・滅火・鼓舞・內鬨・落石	糜竺
--								○				○	速攻・水計・火計・遠箭・內鬨・滅火	糜芳
予章／孫權										○	○		內鬨・收拾・火計・滅火・鼓舞・激勵	薛綜
未登場										○	○		收拾・鼓舞・火計・滅火・水計・激勵	薛瑩
--		○										○	內鬨・混亂・收拾・滅火・鼓舞・強行	謝旌
--						○	○						奮發・混亂・火計・火箭・速攻・強行	隱頓
未登場	○		○								○		鼓舞・伏兵・沈着・反計・收拾・強行	鍾會
--				○	○								收拾・滅火・內鬨・鼓舞・佈陣・激勵	鍾繇
--					○		○		○				混亂・火計・內鬨・伏兵・鼓舞・火箭	韓玄
--							○	○					火計・混亂・伏兵・鼓舞・火箭・亂射	韓忠
--	○	○									○		佈陣・火計・內鬨・激勵・沈着・速攻	韓浩
--		○	○										內鬨・火計・滅火・混亂・收拾・反計	韓嵩
--								○				○	內鬨・遠箭・火箭・水計・水神・奮發	韓當
--	○								○				內鬨・混亂・速攻・強行・佈陣・激勵	韓遂
--							○		○				火計・混亂・伏兵・收拾・滅火・鼓舞	韓暹
--			○							○			鼓舞・火計・伏兵・滅火・速攻・激勵	韓馥



武將名	武力	智力	政治	魅力	劇情1 所在／君主	劇情2 所在／君主	劇情3 所在／君主	劇情4 所在／君主	劇情5 所在／君主	劇情6 所在／君主
諸葛恪	53	93	80	74	未登場	未登場	未登場	未登場	未登場	長沙／孫權
諸葛瑾	41	91	94	94	未登場	未登場	廬江／在野	廬江／孫權	建業／孫權	桂陽／孫權
諸葛誕	83	73	56	83	未登場	未登場	未登場	未登場	未登場	未登場
諸葛瞻	70	79	32	81	未登場	未登場	未登場	未登場	未登場	未登場
諸葛靚	73	68	52	69	未登場	未登場	未登場	未登場	未登場	未登場
鞏志	46	64	58	49	武陵／在野	武陵／在野	武陵／在野	武陵／在野	武陵／金旋	永安／劉備
魯肅	61	98	93	90	未登場	未登場	廬江／在野	鄱陽／孫權	廬江／孫權	－－
[illegible]										
鄧艾	87	94	88	75	未登場	未登場	未登場	未登場	未登場	襄陽／在野
鄧忠	77	51	40	57	未登場	未登場	未登場	未登場	未登場	未登場
鄧芝	56	85	79	91	未登場	未登場	未登場	未登場	新野／在野	梓潼／劉備
鄧茂	76	21	19	42	南皮／張角	－－	－－	－－	－－	－－
鄧賢	68	61	61	67	未登場	未登場	成都／劉璋	成都／劉璋	成都／劉璋	－－
盧植	69	84	75	85	洛陽／何進	洛陽／董卓	－－	－－	－－	－－
閻宇	61	18	47	27	未登場	未登場	未登場	未登場	未登場	未登場
閻圃	31	80	86	77	襄平／在野	襄平／在野	漢中／張魯	漢中／長魯	漢中／張魯	平原／曹操
霍弋	70	63	47	65	未登場	未登場	未登場	未登場	未登場	未登場
霍峻	77	65	51	70	未登場	江陵／劉表	江陵／劉表	江陵／劉表	江夏／劉備	成都／劉備
駱統	61	60	74	76	未登場	未登場	未登場	未登場	會稽／孫權	建業／孫權
鮑隆	66	26	27	32	未登場	未登場	桂陽／在野	桂陽／在野	桂陽／趙[illegible]	－－
[illegible]										
濮陽興	52	71	81	68	未登場	未登場	未登場	未登場	未登場	未登場
糜竺	30	66	79	81	徐州／陶謙	徐州／陶謙	下邳／劉備	新野／劉備	江夏／劉備	成都／劉備
糜芳	68	40	16	22	未登場	下邳／陶謙	下邳／劉備	新野／劉備	江夏／劉備	武陵／劉備
薛綜	28	62	82	73	未登場	吳　／在野	譙　／在野	譙　／在野	吳　／孫權	長沙／孫權
薛瑩	14	63	78	63	未登場	未登場	未登場	未登場	未登場	未登場
謝旌	61	23	29	27	未登場	未登場	未登場	廬江／在野	廬江／在野	桂陽／孫權
蹋頓	75	36	20	44	未登場	未登場	未登場	襄平／袁紹	－－	－－
鍾會	62	96	83	81	未登場	未登場	未登場	未登場	未登場	未登場
鍾繇	8	76	92	56	長安／何進	長安／董卓	長安／李傕	徐州／曹操	長安／曹操	洛陽／曹操
韓玄	67	31	20	19	長沙／在野	長沙／在野	長沙／在野	長沙／劉表	長沙／韓玄	－－
韓忠	69	40	14	31	宛　／張角	－－	－－	－－	－－	－－
韓浩	76	42	74	70	長沙／在野	長沙／在野	洛陽／曹操	長安／曹操	長安／曹操	－－
韓嵩	28	70	85	51	江夏／在野	江夏／劉表	[illegible]陽／劉表	武陵／劉表	新野／曹操	襄陽／曹操
韓當	71	64	43	67	下邳／孫堅	長沙／孫堅	廬江／孫策	予章／孫權	予章／孫權	桂陽／孫權
韓遂	63	78	63	74	未登場	未登場	安定／在野	天水／馬騰	西涼／馬騰	－－
韓暹	63	30	19	39	北海／在野	北海／在野	洛陽／曹操	－－	－－	－－
韓馥	69	44	39	66	鄴　／韓馥	鄴　／韓馥	－－	－－	－－	－－
[illegible]										

劇情7 所在／君主	錐行	鉤行	箕形	鶴翼	魚鱗	偃月	鋒矢	衡軛	長蛇	方圓	雁行	水陣	取得能力	武將名
下弁／劉禪			○							○			收拾・混亂・滅火・伏兵・鼓舞・激勵	簡雍
－－	○						○						內鬨・伏兵・火計・無雙・奮發・強行	顏良
－－	○								○				火箭・火計・伏兵・奮發・遠箭・速攻	魏延
－－		○	○										火計・混亂・收拾・伏兵・鼓舞・激勵	魏續
－－		○			○	○				○			內鬨・沈着・火計・占卜・落石・反計	龐統
江州／劉禪			○								○		火計・滅火・收拾・鼓舞・伏兵・激勵	龐羲
－－							○		○				無雙・速攻・奮發・騎射・強行・亂射	龐德
－－									○			○	混亂・火計・鼓舞・火箭・伏兵・水計	譚雄
成都／劉禪			○							○			收拾・鼓舞・滅火・占卜・佈陣・沈着	譙周
－－				○							○		混亂・火計・伏兵・內鬨・奮發・強行	關平
－－				○							○	○	無雙・奮發・沈着・佈陣・水計・反計	關羽
漢中／劉禪				○							○		內鬨・伏兵・無雙・火箭・奮發・落石	關索
－－				○							○		火箭・火計・奮發・無雙・速攻・強行	關興
未登場													滅火・火計・收拾・伏兵・鼓舞・混亂	關彝
－－					○			○			○		反計・火計・水計・沈着・鼓舞・占卜	禰衡
－－		○		○									伏兵・火計・鼓舞・奮發・水計・水神	嚴白虎
－－		○	○										伏兵・混亂・內鬨・火箭・速攻・強行	嚴政
－－	○				○								伏兵・滅火・收拾・鼓舞・速攻・強行	嚴綱
－－			○	○									伏兵・火計・火箭・鼓舞・水計・亂射	嚴輿
－－							○	○	○				遠箭・混亂・內鬨・火箭・速攻・回射	嚴顏
－－			○						○				鼓舞・收拾・滅火・激勵・混亂・水計	嚴畯
廬陵／孫權		○										○	收拾・火計・鼓舞・水計・火箭・水神	蘇飛
廬江／孫權			○									○	收拾・混亂・滅火・水計・佈陣・激勵	闞澤
零陵／孫權					○		○						沈着・滅火・收拾・鼓舞・水計・激勵	顧雍
－－		○					○						混亂・火計・火箭・伏兵・速攻・無雙	龔都
－－		○						○					鼓舞・收拾・滅火・火計・激勵・伏兵	龔景



武將名	武力	智力	政治	魅力	劇情1 所在／君主	劇情2 所在／君主	劇情3 所在／君主	劇情4 所在／君主	劇情5 所在／君主	劇情6 所在／君主
簡雍	36	70	76	67	未登場	平原／劉備	下邳／劉備	新野／劉備	江夏／劉備	成都／劉備
顏良	95	35	21	53	南皮／在野	南皮／袁紹	南皮／袁紹	--	--	--
魏延	94	48	37	56	未登場	未登場	長沙／在野	襄陽／在野	長沙／韓玄	漢中／劉備
魏續	71	43	38	40	濮陽／在野	濮陽／在野	濮陽／呂布	--	--	--
十九劃（龐・譚・譙・關・禰）										
龐統	56	98	86	85	未登場	未登場	未登場	未登場	江夏／在野	--
龐義	27	55	72	68	未登場	未登場	江州／在野	江州／在野	江州／在野	漢中／劉備
龐德	97	70	41	72	未登場	未登場	西涼／馬騰	西涼／馬騰	西涼／馬騰	鄴／曹操
譚雄	78	21	20	22	未登場	未登場	壽春／在野	廬江／孫權	予章／孫權	長沙／孫權
譙周	16	86	59	63	未登場	未登場	未登場	未登場	未登場	成都／劉備
關平	82	70	52	80	未登場	未登場	未登場	新野／劉備	江夏／劉備	江陵／劉備
關羽	99	83	64	96	代縣／劉焉	平原／劉備	下邳／劉備	新野／劉備	江夏／劉備	江陵／劉備
關索	86	62	47	76	未登場	未登場	未登場	未登場	未登場	江陵／劉備
關興	88	71	49	75	未登場	未登場	未登場	未登場	江夏／劉備	江陵／劉備
關彝	62	51	33	61	未登場	未登場	未登場	未登場	未登場	未登場
禰衡	20	92	88	23	未登場	北海／在野	北海／在野	--	--	--
二十劃（嚴・[illegible]・蘇・闞）										
嚴白虎	78	44	44	49	吳／嚴白虎	吳／嚴白虎	吳／嚴白虎	--	--	--
嚴政	73	49	11	16	陳留／張角	--	--	--	--	--
嚴綱	68	45	34	36	北平／公孫瓚	北平／公孫瓚	--	--	--	--
嚴輿	76	39	23	39	吳／嚴白虎	吳／嚴白虎	吳／嚴白虎	--	--	--
嚴顏	88	70	63	79	江州／在野	江州／劉焉	江州／劉璋	江州／劉璋	永安／劉璋	永安／劉備
嚴畯	14	72	69	75	未登場	建業／在野	建業／在野	襄平／在野	予章／孫權	予章／孫權
蘇飛	70	40	26	74	未登場	未登場	江夏／劉表	武陵／劉表	建業／孫權	江夏／孫權
闞澤	48	78	84	73	未登場	長沙／孫堅	廬江／孫策	廬江／孫權	廬江／孫權	予章／孫權
二十一劃（顧）										
顧雍	11	71	78	80	未登場	未登場	吳／在野	予章／孫權	建業／孫權	予章／孫權
二十二劃（龔）										
龔都	72	28	40	49	汝南／張角	譙／在野	許昌／在野	--	--	--
龔景	34	72	66	69	北海／龔景	--	--	--	--	--

都市數據一覽

在這裡將把構成《三國志V》舞臺的全部47座都市，依劇本別來做介紹。

「君主」、「太守」、「開發」、「治水」「商業」、「防禦」等等資料，都是劇本剛開始時的數據，隨著遊戲的展開將逐步產生變化。

在「武將」這一欄，是指在劇本開始時，該都市所存在的武將人數，但並不包含在野武將。

「民忠」是顯示民衆對君主的忠誠度，當「民忠」越高的時候，都市的收入也會增大。而它所揭示的數據是劇本的初期值。

而「最開」與「最商」這兩樣東西是指各都市「最大開發值」與「最大商業值」的縮寫。

還有，「治水」與「防禦」的最大值是所有的都市通用的，分別固定爲一〇〇與九九九。

「商人」是表示該都市是否有商人存在，標有〇記號的都市中，在整個劇本裡都能實行「特殊」指令中的「交易」，藉此來「買米」、「賣米」。

[illegible]

都市	君主	太守	人口	武將	最開	最商	民忠	開發	治水	商業	防禦	商人
襄平	——	——	810	—	650	510	30	396	74	294	360	
北平	公孫瓚	公孫瓚	940	3	360	420	70	186	70	218	250	
代縣	劉焉	劉焉	1860	6	340	450	72	154	72	228	320	
晉陽	——	——	880	—	740	480	30	456	64	244	300	
南皮	張角	程遠志	3960	2	600	870	92	398	64	604	340	
平原	張角	張角	3520	4	900	690	98	506	56	406	260	
鄴	韓馥	韓馥	2450	3	690	940	70	420	56	606	310	〇
北海	龔景	龔景	1300	3	760	520	74	436	100	306	220	
濮陽	喬玄	喬玄	1670	2	430	740	70	194	78	440	150	
陳留	張角	張寶	2190	4	870	650	94	544	60	422	200	〇
洛陽	何進	何進	7070	8	490	990	82	382	76	802	400	〇
弘農	何進	皇甫嵩	1410	4	710	620	80	432	60	390	190	
長安	何進	朱雋	2960	4	330	960	82	280	72	610	510	〇
安定	——	——	890	—	640	380	30	370	76	196	240	
天水	——	——	1200	—	550	390	30	330	80	178	370	
西涼	董卓	董卓	1880	10	730	470	78	310	86	274	470	
下邳	孫堅	孫堅	1640	7	930	630	78	668	60	408	140	〇
徐州	陶謙	陶謙	1800	4	860	720	70	472	60	452	100	
許昌	張角	張梁	2540	4	820	950	92	536	72	506	420	〇
譙	孔伷	孔伷	1400	1	390	820	70	240	74	518	300	
汝南	張角	管亥	1680	3	910	670	96	652	68	412	130	
宛	張角	趙弘	2840	3	770	850	90	520	76	560	270	
新野	丁原	丁原	1710	3	830	570	76	474	60	346	200	
襄陽	——	——	4200	—	840	910	30	512	44	654	340	〇
上庸	——	——	2040	—	800	540	30	418	58	256	210	
江夏	——	——	1260	—	720	700	30	348	44	366	230	
江陵	——	——	2380	—	470	840	30	218	44	552	290	

劇情1　黄巾之亂　一八四年一月

都市	君主	太守	人口	武將	最開	最商	民忠	開發	治水	商業	防禦	商人
武陵	——	——	990	—	570	410	30	216	60	212	170	
長沙	——	——	1910	—	440	890	30	232	52	524	280	
桂陽	——	——	1570	—	680	350	30	268	46	164	120	
零陵	——	——	2010	—	520	530	30	258	54	194	130	
壽春	劉繇	劉繇	1580	2	530	880	70	246	48	478	180	○
建業	——	——	2820	—	610	900	30	326	36	602	420	○
呉	厳白虎	厳白虎	2360	2	780	640	68	366	44	420	330	
會稽	——	——	1500	—	510	680	30	308	40	392	160	
廬江	——	——	1930	—	370	780	30	178	38	424	200	
予章	——	——	2190	—	410	800	30	190	44	436	230	
漢中	——	——	1910	—	400	760	30	160	90	378	500	
下弁	——	——	1180	—	500	590	30	206	86	342	210	
梓潼	——	——	2340	—	540	440	30	208	84	202	300	
成都	——	——	3010	—	960	710	30	506	88	416	280	○
永安	——	——	1990	—	660	750	30	292	76	402	260	
江州	——	——	2080	—	670	340	30	278	68	152	160	
建寧	——	——	1670	—	580	370	30	212	36	166	190	
雲南	——	——	3110	—	620	600	30	220	34	318	370	
廬陵	——	——	1370	—	590	320	30	244	38	158	110	
鄱陽	——	——	1560	—	530	490	30	192	44	226	240	

劇情2　火燒洛陽　一八九年十二月

都市	君主	太守	人口	武將	最開	最商	民忠	開發	治水	商業	防禦	商人
襄平	——	——	850	—	650	510	40	382	74	280	360	
北平	公孫瓚	公孫瓚	960	3	360	420	72	192	72	238	250	
代縣	——	——	1910	—	340	450	42	150	72	222	320	
晉陽	——	——	900	—	740	480	42	430	68	234	300	
南皮	袁紹	袁紹	4030	15	600	870	80	416	66	614	340	
平原	劉備	劉備	3600	4	900	690	78	528	58	414	260	
鄴	韓馥	韓馥	2510	4	690	940	72	442	60	620	310	○
北海	孔融	孔融	1340	2	760	520	78	446	100	318	220	
濮陽	橋瑁	橋瑁	1700	2	430	740	68	206	80	450	150	
陳留	曹操	曹操	2250	8	870	650	74	572	64	444	200	○
洛陽	董卓	董卓	7260	14	490	990	64	396	72	826	400	○
弘農	董卓	華雄	1490	3	710	620	60	444	60	408	190	
長安	董卓	李傕	3000	7	330	960	62	294	74	648	510	○
安定	——	——	910	—	640	380	42	362	78	194	240	
天水	——	——	1240	—	550	390	40	316	80	176	370	
西涼	馬騰	馬騰	1950	4	730	470	66	344	88	294	470	
下邳	陶謙	糜芳	1700	3	930	630	80	682	60	412	140	○
徐州	陶謙	陶謙	1880	4	860	720	76	494	58	478	100	
許昌	——	——	2620	—	820	950	64	514	74	492	420	○
譙	孔伷	孔伷	1500	1	390	820	68	258	72	536	300	
汝南	——	——	1700	—	910	670	44	644	70	406	130	
宛	袁術	袁術	2920	5	770	850	74	556	78	592	270	
新野	——	——	1750	—	830	570	50	468	60	342	200	

劇情2 火燒洛陽 一八九年十二月

都市	君主	太守	人口	武將	最開	最商	民忠	開發	治水	商業	防禦	商人
襄陽	劉表	劉表	4280	3	840	910	78	538	42	678	340	○
上庸	——	——	2100	—	800	540	48	402	56	256	210	
江夏	劉表	黃祖	1300	2	720	700	72	364	42	370	230	
江陵	劉表	蔡瑁	2420	2	470	840	78	232	44	578	290	
武陵	——	——	1030	—	570	410	46	204	62	212	170	
長沙	孫堅	孫堅	1950	8	440	890	76	254	64	556	280	
桂陽	——	——	1600	—	680	350	50	266	44	152	120	
零陵	——	——	2080	—	520	530	46	244	52	190	130	
壽春	劉繇	劉繇	1620	2	530	880	70	268	44	486	180	○
建業	劉繇	陳橫	2950	2	610	900	66	338	36	618	420	○
吳	嚴白虎	嚴白虎	2400	2	780	640	66	370	40	428	330	
會稽	王朗	王朗	1550	3	510	680	68	320	38	402	160	
廬江	——	——	2000	—	370	780	40	176	36	416	200	
予章	——	——	2240	—	410	800	44	180	46	410	230	
漢中	——	——	1980	—	400	760	42	152	88	378	500	
下弁	——	——	1250	—	500	590	40	196	84	336	210	
梓潼	劉焉	楊懷	2400	2	540	440	70	220	82	214	300	
成都	劉焉	劉焉	3080	6	960	710	74	530	86	432	280	○
永安	——	——	2080	—	660	750	48	290	74	396	260	
江州	劉焉	嚴顏	2120	2	670	340	68	302	70	164	160	
建寧	——	——	1700	—	580	370	40	218	34	154	190	
雲南	——	——	3230	—	620	600	46	222	32	324	370	
廬陵	——	——	1450	—	590	320	50	234	36	158	110	
鄱陽	——	——	1620	—	530	490	64	190	50	216	240	

劇情3 曹操崛起 一九六年九月

都市	君主	太守	人口	武將	最開	最商	民忠	開發	治水	商業	防禦	商人
襄平	——	——	900	—	650	510	40	372	74	278	360	
北平	公孫瓚	公孫瓚	1020	2	360	420	72	216	74	266	250	
代縣	——	——	1940	—	340	450	44	150	70	216	320	
晉陽	——	——	940	—	740	480	44	424	68	228	300	
南皮	袁紹	袁紹	4220	15	600	870	72	426	68	638	340	
平原	袁紹	郭圖	3550	4	900	690	76	532	60	428	260	
鄴	袁紹	文醜	2600	3	690	940	72	458	60	644	310	○
北海	孔融	孔融	1410	1	760	520	78	452	98	332	220	
濮陽	呂布	呂布	1650	10	430	740	62	196	80	478	150	
陳留	——	——	2080	—	870	650	64	554	68	436	200	○
洛陽	曹操	曹操	3610	21	490	990	68	188	54	412	400	○
弘農	李傕	郭汜	1780	2	710	620	58	422	60	398	190	
長安	李傕	李傕	4700	3	330	960	52	310	72	796	510	○
安定	——	——	990	—	640	380	44	356	80	188	240	
天水	——	——	1400	—	550	390	42	306	78	172	370	
西涼	馬騰	馬騰	2060	9	730	470	70	396	90	306	470	
下邳	劉備	劉備	1780	6	930	630	80	696	64	406	140	○
徐州	劉備	張飛	2000	5	860	720	74	520	60	474	100	
許昌	曹操	夏侯惇	3040	5	820	950	72	548	76	532	420	○

劇情3 豪傑崛起 一九六年九月

都市	君主	太守	人口	武將	最開	最商	民忠	開發	治水	商業	防禦	商人
譙	——	——	1630	—	390	820	54	248	70	520	300	
汝南	袁術	張勳	1720	2	910	670	48	658	68	444	130	
宛	張繡	張繡	2750	3	770	850	70	540	76	584	270	
新野	——	——	1800	—	830	570	50	472	60	336	200	
襄陽	劉表	劉表	4460	5	840	910	82	572	48	692	340	○
上庸	——	——	2090	—	800	540	50	408	54	244	210	
江夏	劉表	蔡瑁	1410	4	720	700	72	394	48	392	230	
江陵	劉表	蒯越	2450	2	470	840	76	244	48	608	290	
武陵	——	——	1090	—	570	410	48	198	60	206	170	
長沙	——	——	1920	—	440	890	66	242	56	548	280	
桂陽	——	——	1640	—	680	350	50	254	48	152	120	
零陵	——	——	2090	—	520	530	48	238	54	180	130	
壽春	袁術	袁術	1900	3	530	880	60	298	48	528	180	○
建業	劉繇	劉繇	2980	6	610	900	64	354	40	622	420	○
吳	嚴白虎	嚴白虎	2320	2	780	640	60	386	42	438	330	
會稽	王朗	王朗	1660	3	510	680	68	346	40	420	160	
廬江	孫策	孫策	2290	12	370	780	68	192	40	442	200	
予章	——	——	2180	—	410	800	48	176	48	396	230	
漢中	張魯	張魯	2200	4	400	760	98	194	90	424	500	
下弁	——	——	1280	—	500	590	42	182	86	320	210	
梓潼	劉璋	張任	2440	5	540	440	70	240	84	222	300	
成都	劉璋	劉璋	3200	8	960	710	74	578	88	440	280	○
永安	——	——	2150	—	660	750	48	288	76	388	260	
江州	劉璋	嚴顏	2170	3	670	340	70	322	74	186	160	
建寧	——	——	1750	—	580	370	40	210	36	154	190	
雲南	——	——	3380	—	620	600	40	232	36	344	370	
廬陵	——	——	1500	—	590	320	52	230	40	156	110	
鄱陽	——	——	1660	—	530	490	54	184	58	214	240	

劇情4 河北風雲起 二〇一年十月

都市	君主	太守	人口	武將	最開	最商	民忠	開發	治水	商業	防禦	商人
襄平	袁紹	袁尚	960	2	650	510	62	400	76	292	360	
北平	袁紹	審配	1100	2	360	420	74	220	78	286	250	
代縣	袁紹	袁熙	1970	1	340	450	64	186	74	244	320	
晉陽	——	——	980	—	740	480	48	416	70	210	300	
南皮	袁紹	袁紹	4160	3	600	870	70	440	70	676	340	
平原	袁紹	陳琳	3490	3	900	690	70	544	62	440	260	
鄴	袁紹	逢紀	2570	4	690	940	68	448	64	644	310	○
北海	袁紹	袁譚	1500	4	760	520	76	468	96	344	220	
濮陽	曹操	曹洪	1680	7	430	740	64	224	82	492	150	
陳留	曹操	于禁	2100	3	870	650	68	568	70	454	200	○
洛陽	曹操	張繡	4040	6	490	990	68	210	58	488	400	○
弘農	曹操	毛玠	1800	3	710	620	64	434	62	386	190	
長安	曹操	夏侯惇	4770	6	330	960	64	312	74	814	510	○
安定	——	——	1010	—	640	380	46	348	78	188	240	
天水	馬騰	韓遂	1440	4	550	390	68	322	80	186	370	

劇情4　河北風雲起　二〇一年十月

都市	君主	太守	人口	武將	最開	最商	民忠	開發	治水	商業	防禦	商人
西涼	馬騰	馬騰	2120	9	730	470	70	432	88	310	470	
下邳	曹操	曹仁	1820	5	930	630	66	682	68	420	140	○
徐州	曹操	夏侯淵	2060	5	860	720	66	514	64	496	100	
許昌	曹操	曹操	3520	9	820	950	82	606	82	620	420	○
譙	曹操	臧霸	1790	2	390	820	62	252	72	510	300	
汝南	曹操	徐晃	1800	3	910	670	54	636	70	422	130	
宛	——	——	2780	—	770	850	54	534	74	548	270	
新野	劉備	劉備	1940	12	830	570	74	512	64	372	200	
襄陽	劉表	劉表	4800	4	840	910	86	618	54	742	340	○
上庸	——	——	2120	—	800	540	52	402	56	236	210	
江夏	劉表	黃祖	1470	3	720	700	74	428	54	404	230	
江陵	劉表	蔡瑁	2520	4	470	840	80	278	50	642	290	
武陵	劉表	蘇飛	1210	3	570	410	62	230	64	218	170	
長沙	劉表	韓玄	2100	3	440	890	66	266	60	586	280	
桂陽	——	——	1680	—	680	350	48	244	48	150	120	
零陵	——	——	2190	—	520	530	50	232	56	170	130	
壽春	——	——	1950	—	530	880	54	284	50	470	180	○
建業	孫權	孫權	3060	8	610	900	62	396	44	682	420	○
吳	孫權	孫瑜	2400	3	780	640	66	454	48	438	330	
會稽	孫權	孫靜	1720	2	510	680	54	352	44	436	160	
廬江	孫權	周泰	2390	6	370	780	68	214	42	460	200	
予章	孫權	凌操	2420	7	410	800	62	206	54	472	230	
漢中	張魯	張魯	2410	4	400	760	96	228	92	452	500	
下弁	——	——	1360	—	500	590	48	172	86	314	210	
梓潼	劉璋	吳懿	2570	4	540	440	72	276	84	242	300	
成都	劉璋	劉璋	3460	8	960	710	76	614	90	476	280	○
永安	劉璋	吳蘭	2300	3	660	750	64	296	78	408	260	
江州	劉璋	嚴顏	2220	2	670	340	72	344	78	208	160	
建寧	——	——	1850	—	580	370	40	208	38	154	190	
雲南	——	——	3440	—	620	600	40	264	38	390	370	
廬陵	——	——	1580	—	590	320	50	226	44	152	110	
鄱陽	孫權	周瑜	1770	4	530	490	72	216	62	254	240	

劇情5　卧龍出淵　二〇八年十一月

都市	君主	太守	人口	武將	最開	最商	民忠	開發	治水	商業	防禦	商人
襄平	曹操	公孫康	990	3	650	510	70	448	78	302	360	
北平	曹操	曹休	1140	2	360	420	76	238	80	296	250	
代縣	曹操	辛毗	2020	3	340	450	64	208	76	254	320	
晉陽	曹操	左賢王	1110	1	740	480	78	462	72	242	300	
南皮	曹操	曹純	4290	3	600	870	68	458	72	680	340	
平原	曹操	王粲	3570	2	900	690	72	604	66	454	260	
鄴	曹操	華歆	2640	3	690	940	72	474	66	688	310	○
北海	曹操	董衡	1540	3	760	520	78	498	100	356	220	
濮陽	曹操	曹洪	1750	3	430	740	64	240	84	506	150	
陳留	曹操	郝昭	2230	2	870	650	68	612	70	460	200	○
洛陽	曹操	徐晃	4670	3	490	990	68	248	64	540	400	○

劇情5 臥龍出淵 二〇八年十一月

都市	君主	太守	人口	武將	最開	最商	民忠	開發	治水	商業	防禦	商人
弘農	曹操	曹眞	1840	3	710	620	68	460	64	396	190	
長安	曹操	夏侯淵	4790	5	330	960	72	316	72	818	510	○
安定	——	——	1080	—	640	380	50	362	80	196	240	
天水	馬騰	馬岱	1500	5	550	390	64	348	84	198	370	
西涼	馬騰	馬騰	2240	8	730	470	72	494	90	312	470	
下邳	——	——	1880	—	930	630	60	702	66	436	140	○
徐州	——	——	2090	—	860	720	60	560	66	502	100	
許昌	曹操	曹丕	4670	8	820	950	88	618	90	716	420	○
譙	——	——	1840	—	390	820	58	266	74	528	300	
汝南	——	——	1860	—	910	670	58	678	70	432	130	
宛	曹操	曹仁	2920	4	770	850	66	554	80	558	270	
新野	曹操	于禁	1670	5	830	570	54	472	68	314	200	
襄陽	曹操	曹操	5100	11	840	910	68	606	60	700	340	○
上庸	——	——	2200	—	800	540	54	342	58	278	210	
江夏	劉備	劉備	1580	22	720	700	76	476	62	428	230	
江陵	曹操	夏侯惇	2550	8	470	840	68	288	50	632	290	
武陵	金旋	金旋	1300	2	570	410	74	264	68	222	170	
長沙	韓玄	韓玄	2170	3	440	890	74	270	62	614	280	
桂陽	趙範	趙範	1800	2	680	350	74	304	50	172	120	
零陵	劉度	劉度	2190	3	520	530	74	276	58	224	130	
壽春	——	——	2010	—	530	880	56	292	50	500	180	○
建業	孫權	張紘	3320	8	610	900	76	404	48	708	420	○
吳	孫權	董襲	2550	5	780	640	68	502	52	442	330	
會稽	孫權	朱桓	1780	4	510	680	60	366	48	450	160	
廬江	孫權	周瑜	2440	9	370	780	80	226	46	494	200	
予章	孫權	孫權	2800	15	410	800	80	212	60	552	230	
漢中	孫魯	張魯	2690	4	400	760	98	236	98	488	500	
下弁	——	——	1450	—	500	590	50	204	90	338	210	
梓潼	劉璋	吳懿	2660	5	540	440	72	308	86	244	300	
成都	劉璋	劉璋	3670	7	960	710	82	644	90	486	280	○
永安	劉璋	嚴顏	2560	4	660	750	68	344	80	446	260	
江州	劉璋	吳蘭	2320	5	670	340	72	374	80	216	160	
建寧	——	——	1920	—	580	370	40	216	40	168	190	
雲南	孟獲	孟獲	3590	8	620	600	72	296	36	398	370	
廬陵	——	——	1640	—	590	320	50	244	48	162	110	
鄱陽	孫權	潘璋	1810	3	530	490	76	272	66	256	240	
劇情6 三國鼎立 二一九年七月												
襄平	——	——	1060	—	650	510	56	438	76	342	360	○
北平	曹操	公孫恭	1260	5	360	420	76	240	82	302	250	
代縣	曹操	辛毗	2140	2	340	450	76	218	78	260	320	
晉陽	曹操	左賢王	1210	1	740	480	74	490	72	284	300	
南皮	曹操	張燕	4440	2	600	870	72	462	74	728	340	
平原	曹操	郝昭	3600	3	900	690	78	636	70	432	260	
鄴	曹操	曹操	3490	8	690	940	84	496	76	816	310	

劇情6 三國鼎立 二一九年七月

都市	君主	太守	人口	武將	最開	最商	民忠	開發	治水	商業	防禦	商人
北海	曹操	臧霸	1620	2	760	520	82	528	98	376	220	
濮陽	曹操	賈逵	1880	1	430	740	74	258	86	510	150	
陳留	曹操	劉曄	2410	2	870	650	76	654	70	472	200	○
洛陽	曹操	王朗	5450	4	490	990	76	302	72	686	400	○
弘農	曹操	王修	1900	2	710	620	80	482	66	402	190	
長安	曹操	曹休	4860	4	330	960	64	320	64	844	510	○
安定	曹操	侯成	1160	1	640	380	68	402	82	208	240	
天水	曹操	郭淮	1570	6	550	390	68	354	82	216	370	
西涼	徹里吉	徹里吉	2710	6	730	470	84	512	94	322	470	
下邳	——	——	1920	—	930	630	60	682	68	444	140	○
徐州	曹操	曹洪	2180	3	860	720	74	622	70	552	100	
許昌	曹操	曹丕	5550	4	820	950	86	694	92	832	420	○
譙	曹操	張魯	1910	2	390	820	66	274	72	540	300	
汝南	曹操	曹真	1900	2	910	670	74	706	72	448	130	
宛	曹操	夏侯楙	3020	2	770	850	76	560	82	564	270	
新野	曹操	夏侯惇	1760	4	830	570	68	514	70	328	200	
襄陽	曹操	曹仁	4860	5	840	910	68	638	62	662	340	○
上庸	劉備	劉封	2430	5	800	540	66	492	54	306	210	
江夏	孫權	呂蒙	1700	10	720	700	78	494	60	480	230	
江陵	劉備	關羽	2870	9	470	840	86	306	54	698	290	
武陵	劉備	糜芳	1320	8	570	410	74	294	70	230	170	
長沙	孫權	孫靜	2260	8	440	890	70	292	66	620	280	
桂陽	孫權	韓當	1880	4	680	350	70	330	52	188	120	
零陵	——	——	2320	—	520	530	54	314	56	236	130	
壽春	曹操	張遼	2250	5	530	880	66	332	50	578	180	○
建業	孫權	孫權	3660	7	610	900	84	426	52	802	420	○
吳	孫權	孫朗	2610	2	780	640	78	584	56	462	330	
會稽	——	——	1840	—	510	680	54	372	50	466	160	
廬江	孫權	孫桓	2570	4	370	780	84	262	48	502	200	
予章	孫權	程普	3000	6	410	800	84	344	62	634	230	
漢中	劉備	魏延	2440	11	400	760	86	290	94	494	500	
下弁	——	——	1520	—	500	590	68	232	92	340	210	
梓潼	劉備	張飛	2740	12	540	440	80	342	80	254	300	
成都	劉備	劉備	3970	17	960	710	86	722	86	538	280	○
永安	劉備	嚴顏	2650	9	660	750	78	386	80	450	260	
江州	劉備	雍闓	2460	4	670	340	66	404	84	220	160	
建寧	——	——	1980	—	580	370	56	244	38	170	190	
雲南	孟獲	孟獲	3680	14	620	600	80	366	28	410	370	
廬陵	孫權	程秉	1720	2	590	320	60	298	50	172	110	
鄱陽	孫權	周魴	1900	2	530	490	80	340	68	288	240	

劇情7 星落五丈原 二三四年九月

都市	君主	太守	人口	武將	最開	最商	民忠	開發	治水	商業	防禦	商人
襄平	曹叡	公孫淵	1270	5	650	510	66	490	74	362	360	
北平	曹叡	辛毗	1450	2	360	420	84	262	82	326	250	
代縣	——	——	2290	—	340	450	70	238	80	278	320	

劇情7 星落五丈原 二三四年九月												
都市	君主	太守	人口	武將	開	最商	忠	開	治水	商業	防禦	商人
晉陽	曹叡	傅幹	1410	2	740	480	78	536	74	306	300	
南皮	曹叡	田疇	4870	1	600	870	76	478	76	754	340	
平原	曹叡	州泰	3760	2	900	690	82	696	72	442	260	
鄴	曹叡	夏侯玄	3650	2	690	940	90	518	76	832	310	○
北海	曹叡	王修	1790	2	760	520	86	548	100	400	220	
濮陽	曹叡	滿寵	2010	2	430	740	76	290	84	520	150	
陳留	曹叡	吳質	2560	2	870	650	82	672	74	498	200	○
洛陽	曹叡	曹叡	7780	5	490	990	80	412	74	848	400	○
弘農	曹叡	董昭	2060	2	710	620	82	516	68	410	190	
長安	曹叡	夏侯和	5010	6	330	960	68	322	62	872	510	○
定安	曹叡	朱靈	1330	2	640	380	78	448	84	224	240	
天水	曹叡	郭淮	1620	5	550	390	74	374	80	236	370	
西涼	——	——	3010	—	730	470	68	542	96	368	470	
下邳	曹叡	諸葛誕	2110	3	930	630	72	690	66	458	140	○
徐州	曹叡	夏侯威	2360	4	860	720	78	644	70	594	100	
許昌	曹叡	司馬昭	6160	6	820	950	90	726	94	842	420	○
譙	曹叡	臧霸	2060	2	390	820	82	292	70	578	300	
汝南	曹叡	許褚	2210	3	910	670	76	710	72	484	130	
宛	曹叡	張魯	3140	2	770	850	80	584	84	600	270	
新野	曹叡	曹爽	1920	3	830	570	74	532	72	332	200	
襄陽	曹叡	夏侯惠	5150	3	840	910	78	708	64	692	340	○
上庸	曹叡	夏侯霸	2520	3	800	540	80	554	58	320	210	
江夏	孫權	朱桓	1920	3	720	700	84	522	62	496	230	
江陵	孫權	徐盛	3100	4	470	840	90	324	60	716	290	
武陵	孫權	孫桓	1490	2	570	410	80	306	68	244	170	
長沙	孫權	虞翻	2340	2	440	890	74	312	70	632	280	
桂陽	——	——	1990	—	680	350	70	380	54	248	120	
零陵	孫權	顧雍	2620	2	520	530	64	330	60	264	130	
壽春	孫權	丁奉	2440	4	530	880	78	372	52	614	180	○
建業	孫權	孫權	4340	6	610	900	90	440	56	844	420	○
吳	孫權	孫朗	2760	2	780	640	84	608	62	472	330	
會稽	孫權	滕胤	2030	2	510	680	62	392	48	490	160	
廬江	孫權	闞澤	2710	2	370	780	86	294	50	554	200	
予章	孫權	陸凱	3210	2	410	800	88	376	64	698	230	
漢中	劉禪	吳懿	3060	8	400	760	82	370	96	638	500	
下弁	劉禪	王平	1720	6	500	590	66	352	90	360	210	
梓潼	劉禪	鄧芝	2960	3	540	440	80	754	78	262	300	
成都	劉禪	劉禪	4270	10	960	710	80	446	88	608	280	○
永安	劉禪	張翼	2830	9	660	750	78	432	82	524	260	
江州	劉禪	劉巴	2640	3	670	340	64	468	86	242	160	
建寧	劉禪	呂凱	2060	4	580	370	80	274	44	196	190	
雲南	劉禪	孟獲	3910	5	620	600	88	444	36	486	370	
廬陵	孫權	蘇飛	1920	2	590	320	70	320	54	192	110	
鄱陽	孫權	步騭	2110	2	530	490	86	406	68	300	240	

兵法家列傳⑤

組織專精小國防衛的技術集團，實踐「兼愛非攻」理念的思想

墨子

墨子其實是中國戰國時代的一位思想家而非是兵法家。他姓墨，名翟。是在戰國時代，與儒家平分思想界之大勢力墨家的始祖。他比儒家的始祖孔子稍慢，同樣出生在魯國，雖然最初所學的是儒學，但由於不斷有疑問產生，最後終於創出相對於儒學的思想。

根據「墨子」這本書的記載，他的思想中心是「兼愛」。「兼愛」是指超出血緣的牽絆，一種無差別的愛。相對於這個，儒學所講的「仁」則是以血緣為中心的愛，關於這一點也是儒墨兩家激辯對立的癥結。

第二個是墨子的「非攻」之說。也就是說發動侵略他國的戰爭是不義的行為，而有這樣做過的君主，便會受到他們嚴厲地彈劾。但是光只是在口頭上說說，只會淪為一種反戰的論調，因此墨子認為應該幫助小國防衛來抵抗大國不義的侵略行為，並且積極地去實行。

而墨子的後繼者，更是積極地從事這項工作，透過無以數計的守城工作，墨家集團終於變成無與倫比的戰鬥集團。因為這樣，所以在「墨子」這本書中，有具體記載在攻城戰中關於城池守備的方法。而「墨子」之可以當作兵法書也就在這一點。也就是說，這是一本不講攻擊，只講守備的書。

在墨子的思想中，還有一種不計較人的外貌身分，只要有才華就應該予以錄用的「尚賢」之說。還有，他們亦有將儒學的天命論批判為宿命論，並鼓勵一般人努力向上的「非命」之說。由於墨子自己是出身於手工業者的下層階級，所以他無法容忍擁護不合理制度的儒家。這其間透露出墨子的理想是像傳說中夏朝的禹王，既是一位聖人，又能夠為了治水自己親自從事土木作業的王者，而非是高高在上的姿態。

在戰國時代曾佔有重要地位的墨家思想，由於到了漢代是儒學當成國教，以致於被從思想界中完全排除。以後，一直到被清朝考證學發掘出來以前，足足有二千年的時間被扼殺。

參考文獻

◎「三國志」　陳壽（中華書局）
◎「後漢書」　范曄著（中華書局）
◎「三國志」　陳壽著、今鷹眞等譯（筑摩書房）
◎「史記」世家（上）　司馬遷著、小川環等譯（岩波文庫）
◎「史記」列傳（一）　司馬遷著、小川環等譯（岩波文庫）
◎「三國志演義」（上・下）　羅貫中著、立間祥介譯（平凡社）
◎「中國軍事史」第四卷兵法　「中國軍事史」編者組編（解放軍出版社）
◎「孫子」　孫武著、金谷治譯註（岩波文庫）
◎「中國の古典　孫子」　淺野裕一編譯（講談社）
◎「孫子　吳子」　天野鎮雄著（新釋漢文大系36、明治書院）
◎「六韜・三略の兵法」　守屋洋者（プレジデント社）
◎中國の思想10－「墨子」　和田武司譯（德間書店）
◎中國の思想10－「孫子・吳子」　村山孚譯（德間書店）
◎「六朝貴族制社會の研究」　川勝義雄著（岩波書店）
◎「中國的歷史3　魏晉南北朝」　川勝義雄著（講談社）
◎歷史群像系列「三國志」上・下　（學習研究社）
◎歷史群像系列「群雄三國志」　（學習研究社）
◎歷史群像系列「項羽と劉邦」上　（學習研究社）
◎グラフィック戰史系列「戰略戰術兵器事典1　中國古代編」（學習研究社）
◎「三國志軍事ガイド」　篠田耕一著（新紀元社）
◎「出身地でわかる三國志の法則」　黃巾イレギュラーズ編（光榮）

Shibusawa Kou系列之《三國志V》攻略集

◆原製作群

企劃・編輯／Shibusawa Kou＋光榮出版部

內文設計／水谷均

原稿執筆／金子隆・はせべゆたか・近藤明夫・村田藏六

◆中文版製作群

翻譯／黃政恭・廖德川

文字編輯／鄭君偉

美術編輯／賴鳳珠・張淑雲・王慧眞

《三國志Ⅴ》攻略集

著　　者：黃政恭・廖德川
發 行 人：王　振　容
發 行 所：第三波文化事業股份有限公司
地　　址：台北市復興北路 231 巷 19-1 號
電　　話：(02)713-6959
內文印刷：太谷文化事業股份有限公司

郵政劃撥帳號：1718180-3
帳戶：第三波文化事業股份有限公司

建議售價：260 元
1996年 6 月　初版
1997年 7 月　八版
出版登記證：局版台業字第3010號
ISBN　：957-23-0430-5





KOEI

KOEI CO., LTD.

ISBN 957-23-0430-5
TWP CO.



定價 2 6 0 元

代理發行・生產製造
第3波文化事業股份有限公司
台北市復興北路231巷19-1號 TEL:(02)7136959 FAX:(02)7151950
台中分公司／台中市五權路2-3號8F TEL:(04)2274467 FAX:(04)2274492
高雄分公司／高雄市中正二路18號10F TEL:(07)2254886 FAX:(07)2254893

三國志V攻略集

玩家俱樂部攻略叢書系列

B0013

第3波